Ufficiale PlayStation™ Magazine No. 4

ero 4 Dicembre 1996 L. 14.900
D.ABB.POST.50% MILANO CMP-ROSERIO



SOTTO L'ALBERO

16 Giochi provati per i vostri acquisti di Natale:

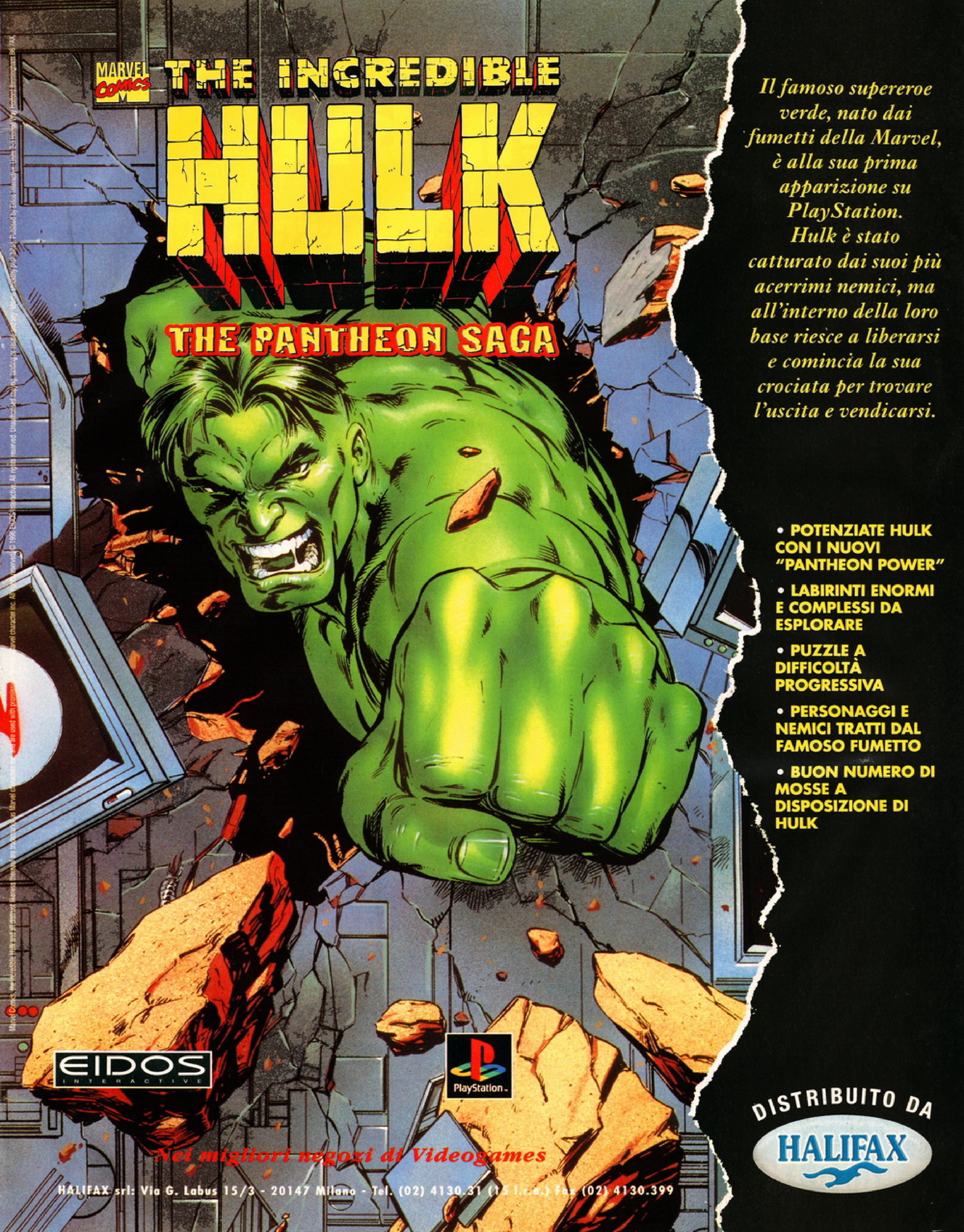
ADVENTURES OF LOMAX
BLACK DAWN
BREAK POINT
DESTRUCTION DERBY 2
DISRUPTOR
FINAL DOOM
MORTAL KOMBAT TRILOGY
NHL 97
ROBO PIT
STARWINDER
STREET FIGHTER ALPHA 2
STREET RACER
SOVIET STRIKE
WARHAMMER

Tomb Raider

AZIONE E AVVENTURA IN TRE DIMENSIONI

SPORT, AZIONE E SIMULAZIONE: LA STORIA DELL'ELECTRONIC ARTS


DISRUPTOR
In un lontano futuro la Terra è sotto l'assalto di creature dalla forza sovraumana, solo tu nei panni del migliore elemento di un gruppo destinato alla protezione del pianeta, puoi salvarla.
Freddezza, velocità e decisione saranno i tuoi unici alleati.
• GRAFICA DI NOTEVOLE LIVELLO TECNICO
• EFFETTI DI LUCE UNICI NEL SUO GENERE
• PIÙ DI 20 LIVELLI DI AZIONE MOZZAFIATO
• VASTA SCELTA DI ARMI E POTERI PSICHICI
• SEQUENZE IN FULL MOTION VIDEO DI GRANDE QUALITÀ
Interplay™
INSOMNIAC
universal interactive studios®
PlayStation
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399


MARVEL COMICS
THE INCREDIBLE
HULK
THE PANTHEON SAGA
Il famoso supereroe verde, nato dai fumetti della Marvel, è alla sua prima apparizione su PlayStation. Hulk è stato catturato dai suoi più acerrimi nemici, ma all'interno della loro base riesce a liberarsi e comincia la sua crociata per trovare l'uscita e vendicarsi.
• POTENZIATE HULK CON I NUOVI "PANTHEON POWER"
• LABIRINTI ENORMI E COMPLESSI DA ESPLORARE
• PUZZLE A DIFFICOLTÀ PROGRESSIVA
• PERSONAGGI E NEMICI TRATTI DAL FAMOSO FUMETTO
• BUON NUMERO DI MOSSE A DISPOSIZIONE DI HULK
EIDOS INTERACTIVE
PlayStation
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Sommario

12 Reloaded

Loaded è stato forse il trionfo della forma sulla sostanza, ma è diventato il più venduto gioco PlayStation della Gremlin. La casa di Sheffield spera che _Reloaded_ facci ancora meglio.





50 Tomb Raider

Tomb Raider è uno dei più belli e originali giochi per PlayStation, come anche la sua protagonista, Lara Croft.



58 Destruction Derby 2

Destruction Derby è stato il gioco per PlayStation più venduto in Europa, battendo titoli come _Wipeout_ e _Adidas Power Soccer_. La Psygnosis ci riprova, e la buona notizia è che il seguito è ancora meglio dell'originale.

12-37 PrePlay

Pandemonium, Monster Trucks, Floating Runner e _Contra_ sono solo alcune delle delizie presentate questo mese nelle trenta pagine della sezione delle anteprime.

















50-85 PlayTest

Questo mese vi regaliamo la più grande sezione di prove mai pubblicata da PSM. Si inizia a pagina 50 e si finisce 35 pagine dopo. Nel mezzo 16 giochi provati. Wow!

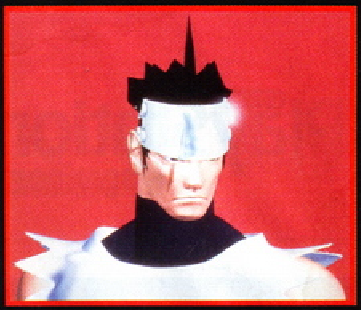
Natale è ormai alle porte e le case di software stanno affilando le armi, ovvero stampando i CD che sperano finiranno sotto l'albero di milioni e milioni di utenti PlayStation di tutto il mondo.

Questa è la ragione per cui questo mese, abbiamo più prove del solito: per darvi l'opportunità di fare acquisti oculati e/o farvi fare regali oculati. Se il regalo che vorreste trovare sotto l'albero è uno dei giochi provati in questo numero, non dovrete neanche sforzarvi a scrivere la "letterina" a Babbo Natale: fotocopiate la pagina e speditela al Grande Vecchio. Oppure, più realisticamente, fate vedere la pagina con la prova che vi interessa a chi di dovere, buttando lì un generico: «Vedi [mamma, papà, nonno, zia, ecc.], qui dicono che questo è un ottimo gioco e se lo dicono loro ci si può fidare» o una frase del genere. Se il parente di cui sopra non è duro d'orecchi e di comprendonio, capirà al volo il suggerimento. Voi non rischierete di trovare sotto l'albero il primo gioco che il commesso del negozio ha rifilato all'ignaro parente (non sia mai che vi regali _Criticom_) e lui non dovrà spremersi le meningi a trovarvi il regalo giusto.

Meglio di così...

L'ultima crociata del guerriero delle stelle

STAR GLADIATOR
EPISODE:I FINAL CRUSADE



HAYATO



SATURN



GAMOF



SOLO PER PLAYSTATION

PlayStation

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome ____________________

Indirizzo ____________________

Città ____________ Prov. ______ CAP ______

Età ______ Telefono ____________

Possiedo una PlayStation ❑NO ❑SI e n° ______ giochi.

I miei generi preferiti sono:

❑Racing ❑Shot ❑Combat/Flighting

❑Adventure /Simul. ❑Sport ❑altri ______

Vuoi essere aggiornato sulle novità di PlayStation?

CAPCOM

Compila il coupon e spediscilo a:
Sony Electronic Publishing S.p.A. - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma
oppure chiama:
PlayStation Line al numero **166/685890** e lascia i tuoi dati.*

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. Centro Servizi - Servizi Vocali

Distribuito da:
Sony Electronic Publishing S.p.A. - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/ 333.55.11

Virgin INTERACTIVE entertainment

Ufficiale PlayStation Magazine 4

Sommario

Direttore Responsabile: **Gaetano Manti**

Delegato Alla Direzione Editoriale: **Maverick Greissing**

Realizzazione Editoriale

Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
EMAIL: play@ilmioweb.it

Direttore: **Riccardo Albini**

Coordinamento e Produzione: **Alberto Rossetti**

Impaginazione: **Vittorio Cutri, Davide Candiani**

Hanno collaborato: **Carlo Barone, Paolo Cupola, Tiziano Toniutti Giorgio Baratto, Andrea Minini, Nico Gandolfi, Paolo Paglianti, Paolo Dente, Yuri Abietti**

Editore

Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

Direzione e Amministrazione

Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

Pubblicità

Direzione: **Walter Longo 02-67131263**
Agenti: **Stefano Giordano, Romano Scabini, Simona Miano**

Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12 The Green Business Center
The Causeway, STAINES
Middlesex TW 18 3 AL
Great Britain
Telefono: 0044-(0)1784-469900
Fax: 0044-(0) 1784-469996

USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers,
1901 South Bascom Avenue Suite 630
CAMPBELL, CA 95008
USA

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il 11.04.1996 al n. 228
Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 legge 549/95 - Milano.
In questo numero la pubblicità è al 12%

Una copia Lire 14.900, numeri arretrati Lire 29.800
Conto corrente postale n. 26802207 intestato a Il Mio Castello Spa - Via G. B. Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)

Fotolito
Yellow & Red

Stampa
G. Caanale & C. Torino

Distribuzione per l'Italia
Parrini Spa - Roma

PrePlay

12 Reloaded
16 Monster Trucks
18 Command & Conquer
20 Pandemonium
22 Star Gladiator
24 Floating Runner

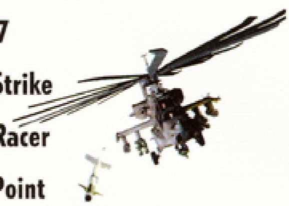


26 Iron & Blood
28 NBA '97
29 X-COM
32 Konami line-up
34 The Incredible Hulk
35 Namco Tennis
36 Hexen

PlayTest

50 Tomb Raider
54 War Hammer
58 Destruction Derby 2
62 Street Fighter Alpha 2
65 Robotron X
66 Adventures Of Lomax
68 Starwinder
70 MK Trilogy
71 Robo Pit
72 Final Doom
74 Black Dawn
76 Disruptor
78 NHL '97
80 Soviet Strike
82 Street Racer
84 Break Point





Sommario

7 News
12 PrePlay
38 Profilo Electronic Arts
44 PlayPosta
49 PlayTest
92 Nel CD
96 Game Over



Il CD Ufficiale di Playstation Magazine – numero 4

Sette titoli tutti per voi. Il piatto forte sono i quattro demo giocabili, ma anche i demo non-giocabili degli altre tre giochi non sono da meno. Certo non si possono giocare, ma potrete comunque vederli in azione invece di accontentarvi di semplici foto. Cominciamo da *Street Racer*, la versione a 32-bit del titolo di corse più pazzo del mondo. *Actua Golf*, l'abbiamo recensito nel scorso (si è preso un bell'8) e questo mese lo potete provare da voi. *2Extreme* è un mix di discipline sportive "estreme", mentre *Time Commando* è un'avventura dinamica ambientata in varie epoche storiche. I tre "rolling demo" sono altrettante chicche: si va da *Tomb Raider* a *MicroMachine 3D* a *Porsche Challenge*. Wow!





Actua Golf | 2 Extreme | Street Racer | Time Commando | Micro Macines 3 | Porsche Challenge | Tomb Raider



Il grande
beat'em up
è tornato!
Street Fighter
Alpha
2
Virgin
Interactive entertainment
CAPCOM
Distribuito da:
Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A. - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/ 333.55.11
StreetFighter Alpha 2 è proprietà di Capcom. Tutti i diritti riservati.
PlayStation

PSM News

F1 perde l'alettone

Psygnosis è costretta revisionare il best-seller del momento

Probabilmente ve ne sarete accorti anche voi che, benché sia un gioco superbo, *F1*, l'ultimo gioco targato Psygnosis, contiene una serie di problemi. Noi li chiamiamo "bug" o bachi. E a detta delle lettere che abbiamo ricevuto a riguardo, anche voi li chiamate così. Ma la Psygnosis la pensa altrimenti.

Il problema più evidente è che, spesso e volentieri, un pilota controllato dal computer rientra ripetutamente ai box, mentre tutti gli altri si fanno l'intera corsa senza mai fare una visita ai meccanici. A domanda specifica su quello che sembra essere il difetto principale nella costruzione del gioco, un portavoce della Psygnosis ha risposto che il problema è specifico delle corse lunghe e che i programmatori stanno esaminando il problema. Rispetto ad alcune altre più pedanti discrepanze - come la grafica "scattosa" quando si gioca in *link* - Psygnosis risponde semplicemente che sono il risultato degli stretti tempi di sviluppo.





Dopo uno dei più attesi lanci da diversi anni a questa parte, *F1* ha deluso molti utenti, a causa dei "bug" che contiene.

> La Psygnosis ha dichiarato che il gioco non è una vera e propria simulazione

Un altro problema non da poco è l'apparente difetto di compatibilità con i volanti e le pedaliere Mad Katz e Gamester. La Psygnosis dice che non sono obbligati a supportare queste periferiche non-ufficiali, ma proprio perché era loro obiettivo fornire al giocatore il massimo della varietà possibile, gli sviluppatori hanno adattato il codice relativo al NegCon per generare la migliore versione funzionante possibile per il volante. Coloro che notano una potenza ridotta quando usano queste periferiche possono dare un'ulteriore iniezione di potenza usando i pulsanti I e II. Molti altri problemi sono dovuti a inesattezze e mancanza di realismo, ma la Psygnosis ha dichiarato che il gioco non è una vera e propria simulazione e che hanno dovuto tener conto dell'esigenza di "mantenere il gioco divertente". Ad esempio, le prestazioni dell'auto non sono legate né al carico del serbatoio né all'usura dei pneumatici: l'implementazione di questi parametri sarebbe stato troppo complessa, risponde la Psygnosis.

Purtroppo, si potrebbero citare altri difetti: volendo avremmo riempito molto più delle normali due pagine di posta con le vostre lettere, ma abbiamo pensato che fosse meglio affrontare questo importante argomento in modo più serio. Conscia del crescente disappunto che circonda *F1*, alla Psygnosis stanno studiando a fon do ciascuno dei problemi che gli abbiamo sottoposto, con l'intenzione di trovare una spiegazione.

Ne parleremo più a fondo nel prossimo numero. Nel frattempo, se trovate cose che non vanno, fatecelo sapere e le comunicheremo alla Psygnosis.



PSM QUESTIONARIO

Peter Molyneux, condirettore generale della Bullfrog e ricco sfondato.

Nome: Peter Molyneux
Professione: Co-fondatore e condirettore generale della Bullfrog.
Lavori precedenti: Ho iniziato a creare giochi ai tempi dell'home computer BBC - parlo del 1984. La mia prima idea di un gioco era una simulazione finanziaria intitolata *The Entrepreneur*. Ero convinto che era il gioco che chiunque avrebbe voluto giocare e così passai due mesi a svilupparlo. Poi misi una pubblicità su una rivista di giochi e aspettai che arrivassero gli ordini. Purtroppo, ne ricevetti solo due, e a tutt'oggi credo che uno dei due fosse di mia madre. Allora fondai una società insieme al mio partner Les Edgar: producevamo database professionali per l'Amiga. Avevamo creduto alla Commodore che diceva che l'Amiga sarebbe diventato il più diffuso computer professionale. Una volta che ci accorgemmo che il futuro dell'Amiga era nei giochi ci mettemmo a fare quello che a entrambi piaceva fare - giochi.
Primo gioco giocato: *Space Invaders* o *Pong* - non mi ricordo bene.
Curriculum Vitae: Penso che il punto più alto della mia carriera siano stati *Populous* e *Theme Park* - sono sicuramente i due giochi di cui sono più fiero. *Populous* ha venduto più di tre milioni di unità in tutto il mondo su 26 formati diversi. *Theme Park* ha le sue radici in quel primo fallimentare gioco. Anch'esso ha venduto alla grande.
Progetto in corso: *Dungeon Keeper*. So che sembra secoli, ma l'attesa sarà ripagata - penso che sia il mio miglior gioco.
Progetti futuri: Temo di non poter dire niente, purtroppo.
Miglior gioco PSX a cui hai lavorato: *Magic Carpet*.
Cinque titoli per PSX da collezione: *Resident Evil, Battle Arena Toshinden, Ridge Racer, Die Hard Trilogy*.
Quali titoli stai morendo dalla voglia di vedere: *Dungeon Keeper*.
Un gioco in particolare che vorresti vedere sulla PSX: Un ottimo gioco di piattaforme.
Cosa vorresti che succedesse nel mondo PSX in futuro: La PlayStation ha bisogno di un titolo forte che diventi sinonimo della macchina, come *Mario* per il Nintendo 64.
Una parola per Sega e Nintendo prima di congedarti: Nintendo: più giochi per favore. Sega: più tecnologia per favore.

QUI USA

Notizie, curiosità, varie & eventuali dalla terra degli hot dog e delle World Series. Attenzione: alcuni dei giochi/prodotti citati potrebbero non arrivare mai in Italia.

Così non avete mai sentito parlare della Naki? Beh, non importa perché hanno una cosa che vorrete sicuramente avere: il joypad Wireless Pro per PlayStation. Funziona anche quando siete ad angolo rispetto al ricevitore. Il comando a infrarossi ha una portata di circa 11 metri (5 metri se siete ad angolo), ma se giocate a quella distanza siete dei babbioni. Ad ogni modo, ciò significa quantomeno che avete la garanzia che funzioni bene da vicino. Il joypad ha la stessa forma di quello ufficiale Sony ma incorpora una funzione "rallenti" e una "turbo". Non crea interferenze alle memory card, funziona con quattro batterie AA e, per fortuna dei distratti, si spegne se non viene usato per più di due minuti.

ABC Monday Night Football, della Overtime Sports, era previsto per PC e PlayStation, ma purtroppo per gli appassionati di giochi sportivi, la versione per console è stata cancellata. Beh, poco male, c'è pur sempre *Madden Football '97* con cui giocare: le numerose visuali 3D e l'opzione per otto giocatori dovrebbero soddisfare un po' tutti.

A un recente party svoltosi a New York abbiamo incontrato i ragazzi della id Software. Tra il frastuono di quelli che giocavano a *Quake* cercando di farsi fuori a vicenda, abbiamo incontrato Mike Wilson - uno dei capoccia della id - e gli abbiamo fatto alcune domande sui progetti futuri della id per PlayStation.

PSM: Quando vedremo *Quake* su PlayStation?

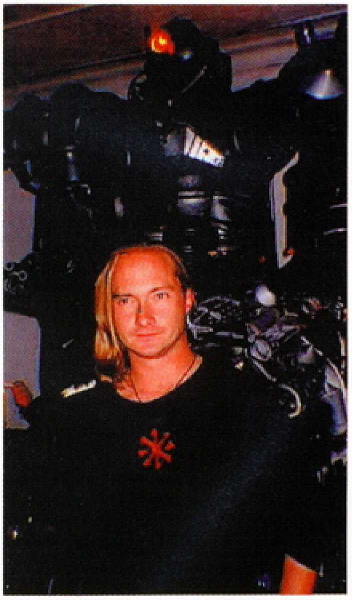
Mike: Beh, visto che noi non facciamo le versioni per console non posso dire una data certa. La GT Interactive vuole che si faccia a tutti i costi, e darà la licenza per fare la conversione a chiunque si dimostri in grado di farla. Ma siamo noi della id che dobbiamo dare l'approvazione finale al progetto e il "nullaosta" per la sua pubblicazione. *Quake* spingerà la PlayStation al limite, e se quel limite non consentirà di realizzare un gioco altrettanto spettacolare come quello per PC, non lo vedrete mai sugli scaffali dei negozi. Ci vorrà un team di sviluppo veramente bravo per riuscirci, ma la concorrenza è tale e tanta che speriamo che qualcuno salterà fuori.

Infine, coloro a cui è piaciuto il film *Il corvo*, saranno contenti di sapere che *The Crow - City of Angels* della Acclaim sembra molto bello, sicuramente è molto violento. C'è sangue in quantità e le mosse sono realistiche e simil-*Resident Evil* (ed è un complimento). Prevedo che andrà meglio del film. In effetti, è difficile fare di peggio.

1


2


[1] *The Crow*. Il film non è stato un gran successo, ma forse il gioco può andare meglio.
[2] Sembra molto violento.



Mike Wilson, uno dei grandi capi della id software.

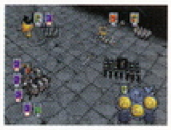
PlayStation Magazine Ufficiale Raccomandati



Wipeout 2097
Il miglior gioco in link per due giocatori. La grafica riveduta e corretta è solo la punta dell'iceberg. Le armi hanno molto peso nella strageia di corsa e questo, insieme all'incredibile colonna sonora e alla stupefacente velocità, fa di *2097* un'esperienza da sballo. Da non perdere.



F1
Cosa altro possiamo dire di bello di F1 che non abbiamo già detto innumerevoli volte? È vero, sono saltati fuori alcuni 'bug', ma niente che gli possa portar via il titolo di miglior gioco di corse autombolistiche. La grafica è stupefacente, il sonoro è meraviglioso, e la giocabilità è, diciamolo, da Formula 1.



Warhammer: Shadow Of The Horned Rat
Giochi di strategia. Noiosi come i compiti in classe? Non proprio. Di *Warhammer*, recensito in questo numero, abbiamo detto che è un gioco sconvolgente. La grafica sarà anche molto bella, ma è la complessità del gioco e il superbo sistema di controllo che lo rendono così entusiasmante.



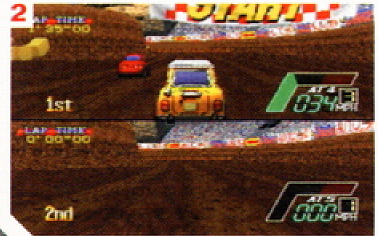
Tekken 2
Il picchiaduro della Namco è stato il primo gioco a meritarsi un 10 pieno (*PSM 1*). Ha di tutto, di più: sei modalità di gioco, più personaggi, più mosse, più velocità. La grafica è significativamente migliore e la giocabilità ha più spessore. Insomma, ormai dovreste aver capito che è eccezionale.

Auto mangiamonete

Sony rifà il trucco a un gioco giapponese

Sony ha preso un curioso gioco di corse della Takara, intitolato in Giappone *Choro Q*, gli ha appiccicato sopra la licenza di Penny Racers (che sono delle macchinine nelle quali, ehm, ci si infila dentro un penny) e l'ha ri-impacchettato sotto il nome nient'affatto ambiguo di *Penny Racers*. È un giochino un po' strano con delle auto piccole e carine, una grafica piacevole ma niente di più e, a quanto sembra, una evidente lentezza. Al momento non sembra granché, ma ve lo potremo confermare quando vedremo la versione finale.

1

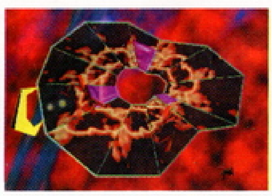

2


[1] *Penny Racers* è un gioco curioso. Le macchinine giocattolo gareggiano sullo sfondo di paesaggi reali. [2] Si può anche gareggiare in due in *split-screen*. Non male.

Un classico Atari

Tempest per PlayStation

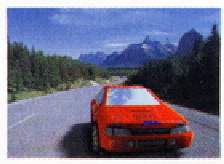
Un classico coin-op dell'Atari, *Tempest* (che un paio d'anni fa apparve in forma aggiornata sul Jaguar) è stato riveduto e corretto e portato sulla PlayStation grazie all'Interplay. Il nuovo gioco, intitolato *Tempest X*, consiste in una specie di ragnatela dal centro della quale fuoriescono i nemici. Il giocatore deve eliminarli per sopravvivere. Il gioco originale è considerato uno dei migliori *arcade* mai creati e la nuova versione promette incredibili effetti grafici, nuove ragnatele renderizzate, nuovi power-up, nemici tridimensionali e fondali organici. *Tempest X* sarà in commercio tra breve.



Guida totale

L'autore di *Sampras* ingrana la marcia

Fino a poco fa si intitolava *AR Drivin'*. Da oggi in poi sarà conosciuto come *Total Drivin'*. Il cambio di nome è stato deciso per esprimere meglio le caratteristiche del 'motore' 3D dinamico che cattura l'entusiasmo delle corse vere. I livelli sono ambientati in luoghi quali montagne, deserti e isole tropicali, ma anche in metropoli come Mosca e Hong Kong. Il programmatore è lo stesso di *Sampras Extreme Tennis*, il che non è un punto a favore. Per bilanciare la tenuta realistica delle auto, sono stati inseriti alcuni ostacoli assurdi, come ponti che crollano ed eruzioni vulcaniche. A presto una anteprima.





Azioni da brivido

Lo 'Snowboarding' diventa una disciplina PlayStation







Buttatevi a rotta di collo giù per una delle tre piste disponibili. La grafica è bella, ma la giocabilità necessita di una regolatina.

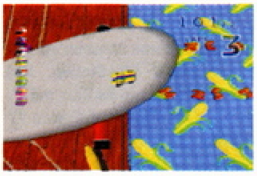
Lo snowboarding va di moda di questi tempi, vero? Soprattutto, ci dicono, dove c'è la neve. Quindi non c'è da meravigliarsi se qualcuno ha pensato di creare un gioco basato su questo sport per spericolati. *Cool Boarders* contiene tre piste paurosamente ripide, sei diversi tipi di "tavole", due atleti e l'opportunità di eseguire figure acrobatiche. Pensiamo che sarà uno spasso.

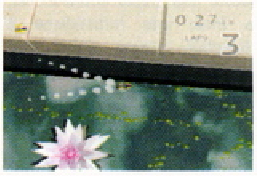
C'è una frase che infastidisce come nessun'altra i possessori di PlayStation. No, non è "Il Nintendo 64 è un mito", né "La data d'uscita del gioco XY è stata posticipata". Anche se, bisogna ammettere, entrambi queste frasi fanno infuriare. No, la frase che infastidisce è "Loading, please wait!" che appare sullo schermo quando il gioco sta caricando. Ma se gli sviluppatori della Attention To Detail potranno dire la loro, il messaggio su schermo che vedremo in futuro sarà "Loa... oh, già fatto?". ATD ha infatti sviluppato un nuovo sistema di compressione, chiamato GT, che consentirà agli sviluppatori di creare giochi PlayStation con caricamento velocissimo. I tempi di caricamento sono stati ridotti fino a un quarto di quelli attuali. Il sistema GT lavora al meglio su PC, ma se anche i tempi di caricamento fossero ridotti di solo un quarto, saremmo comunque soddisfatti. Detto ciò, la situazione è ancora un po' confusa e quindi cercheremo di scoprire se nel futuro i giochi PlayStation potranno utilizzare tale sistema di compressione. A risentirci nei prossimi numeri.

La Capcom sta aggiornando per la PlayStation un altro dei suoi vecchi titoli. La serie di giochi di piattaforme basata sul personaggio di Mega Man (che, diciamocelo, su SNES era un po' noiosetta), ha avuto un successo clamoroso, sia in Giappone che in Occidente. Beh, ora stanno rifacendo il trucco al vecchio omino blu per creare una nuova avventura che si chiamerà *Mega Man 8*.

Questa ultima puntata avrà sonoro di qualità digitale (ci mancava altro visto che è su CD), livelli molto più grandi (il che è un risultato non da poco visto che erano già enormi), nuovi Guardiani di fine livello, un arsenale di armi di ogni tipo e, sembra, la stessa struttura di gioco in due dimensioni. Beh, non si può avere tutto.

News



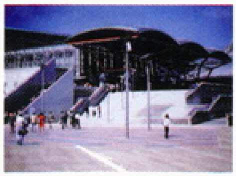


Micromachines *V3*

è stato posticipato alla primavera prossima. Una tragedia? Non proprio. Così possono essere sicuri che includerà tutte le caratteristiche viste nella versione PC, oltre ad avere più tempo per metterlo a punto fin nei minimi particolari e farlo diventare il miglior gioco di corsa. Almeno in teoria. A detta di Nick Weelwright, direttore generale della Codemasters, la società "non arriverà a compromessi sulla qualità e non intende sacrificare la giocabilità per la fretta di far uscire il gioco". Buon per te, amico.

QUI GIAPPONE

Il corrispondente di PSM dall'Estremo Oriente sa tutto su quello che succede in Giappone. Questo mese è stato a visitare il Tokyo JAMMA Show. Attenzione: alcuni dei giochi menzionati potrebbero non arrivare mai in Italia.





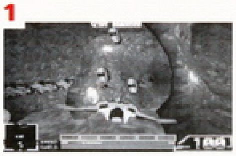


Il Tokyo JAMMA Show, scrive il nostro corrispondente, mancava purtroppo di originalità: in mostra c'erano principalmente cloni e seguiti.

Il prossimo sarà un Natale da urlo per i giocatori giapponesi. Namco tenta l'uno-due con *Rage Racer* (l'ultimo titolo della serie di *Ridge Racer*) e la conversione del gioco da bar *Soul Edge*. Ma invece di pubblicare *Soul Edge 2*, che contiene due nuovi personaggi, Hwang e Cervantes, pubblicheranno l'originale *Soul Edge* con diverse migliorie, tra cui un modo 'Time Attack', un modo 'Survival' e un modo 'Team Battle'.

La Konami è ritornata in auge negli ultimi mesi e nel tentativo di migliorare i propri titoli ha messo in piedi ben sette scuole di videogiochi. I professori, scelti tra i propri sviluppatori, insegneranno agli studenti l'arte delle sviluppo dei videogiochi, e dopo i due anni di corso verranno assunti dalla Konami, la quale ha anche creato diversi nuovi team di sviluppo.

L'attesissimo gioco della Konami *Speedking* dovrebbe essere spettacolare. Il gioco si svolge nella città di Neo Kobe e contiene veicoli simili a quelli usati in *Wipeout*. Altre somiglianze con il gioco della Psygnosis sono riscontrabili nella famosa auto fantasma che consente di salvare su memory card il proprio miglior giro per poi gareggiare contro l'auto fantasma che ripete paro paro la vostra prestazione.







[1] *Speedking* della Konami ricorda *Wipeout*. [2] All'originale *Soul Edge* hanno rifatto il trucco. [3] In mostra c'era anche *Tokyo War*.

Un versione riveduta e corretta di *Dracula X* uscirà questo mese. Questa famosa serie è apparsa precedentemente su PC Engine, NES e Super Famicom. Konami tentò di svilupparne una versione per PlayStation sei mesi fa, ma era troppo simile alle versioni precedenti. Questa volta la grafica è stata significativamente migliorata con fondali più colorati e mostri più dettagliati. Altri titoli che verranno sviluppati per PS sono *Winning Eleven '97* e *Power Dunkers 2*.

La Takara ha finalmente annunciato *Toshinden 3*. I personaggi saranno ancora meglio di prima. Questa volta, però, le arene sono molto più piccoli e, stranamente, non si potrà finirci fuori (ci saranno muri o gabbie). In *Toshinden 3* ci sarà anche Ripper (il personaggio apparso in *Toshinden S* per Saturn), oltre a nuovi attacchi speciali (simili nientepopodimeno che, ai combo di *Street Fighter*) dei quali però non è stato fornito alcun dettaglio.

L'unica sorpresa del Tokyo JAMMA Show era la mancanza di originalità. La fiera era zeppa di cloni di *Virtua Fighter*, cloni di giochi di giochi di sci, cloni di moto d'acqua, seguiti di *Street Fighter*. Nessun concetto originale.

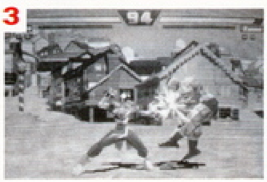
Ci si attendeva il lancio della scheda madre System 23, ma purtroppo è stato rimandato. Ad ogni modo, abbiamo visto un meraviglioso *Tokyo War*, giocabile in modo link. Il gioco, ormai in dirittura d'arrivo, è originale ed interessante, e consente di sfidarsi in scontri di gruppo. Era in mostra anche *Alpine Racer 2* (in modo link), con fondali poligonali riveduti e corretti e piste più dettagliate. Namco ha inoltre presentato per la prima volta *Aqua-Jet*. La grafica è molto simile ad altri giochi di moto d'acqua, ma ci sono degli ottimi circuiti con molti salti. È interessante notare che questi giochi, come anche *Air Combat 22*, potranno essere convertiti per PlayStation.

La Capcom ha presentato *Warzard* e *X-Men vs Street Fighter* che ha attirato una gran folla. La Capcom ha anche presentato il suo primo picchiaduro poligonale in 3D, *Street Fighter EX*, e ha dimostrato il suo "know-how" tecnico nel campo del 3D. Non hanno presentato *Street Fighter 3*, ma hanno fatto vedere un video su un piccolo monitor. Il gioco assomiglia molto alla serie *SF2*, con nuovi comandi, nuovi attacchi e nuovi personaggi.

La SNK ha presentato *Samurai Spirits 4* oltre a *Super Tag Battle*, un gioco con modo "team battle" dove è possibile cambiare i combattenti durante l'incontro. Se collegati in link, si può cooperare o combattere contro la CPU o un altro giocatore. La Konami è stata l'unica a mostrare un gioco che presenta un concetto nuovo. *GTI Club Cote d'Azur* era IL gioco della fiera. L'azione si svolge nelle strade di città europee e il giocatore può scegliere il percorso tra strade, parcheggi sotterranei e via dicendo. La grafica è meravigliosa e ci sono alcune inquadrature originali. Il gioco può essere giocato in modo link come anche in modo inseguimento.









[1] *Rage Racer* della Namco uscirà in Giappone questo Natale insieme a *Soul Edge*. [2] *GTI Cote d'Azur*, della Konami, è un gioco di corsa ambientato nelle strade di città europee. [3] *Street Fighter 3*. [4] E *Street Fighter EX*.

Il nuovo gioco della Shiny

Wild 9's in arrivo su PlayStation

È ancora in uno stadio embrionale, ma la Shiny Entertainment sta lavorando a un gioco chiamato *Wild 9's* che, per dirla giusta, presenta la migliore animazione 3D che ci sia mai capitato di vedere. Nei panni di Wex dovete salvare i suoi amici che sono stati catturati e imprigionati nei nove livelli del gioco. Ciascun livello è in 3D, completamente interattivo e dall'aspetto incredibile, grazie a delle favolose tecniche di illuminazione. L'incredibile animazione è stata ottenuta usando circa 60.000 quadri di animazione (in confronto ai 3000 del primo gioco della Shiny, *Earthworm Jim*). Sarà un titolo da urlo, quindi ci staremo appresso fino al momento dell'uscita nel prossimo aprile.



***Wild 9's*, della Shiny Entertainment, contiene la migliore animazione che ci sia mai capitato di vedere - 60.000 quadri di animazione invece dei 3.000 usati in *Earthworm Jim*.**

Nanotek Warrior

Uno sparatutto tradizionale

È in arrivo dalla Virgin lo strano sparatutto *Nanotek Warrior*. Il gioco si svolge dentro dei grandi tubi fluttuanti nello spazio. All'interno di questi tubi vivono dei nemici robotici il cui scopo è distruggervi. L'ambientazione piuttosto insolita dà un aspetto da "nuova generazione" a quello che è essenzialmente uno sparatutto classico. Livello dopo livello, ondate su ondate di formazioni nemiche puntano contro di voi, mentre diversi ostacoli mettono alla prova la vostra abilità di pilota. Ci sono anche delle icone da raccogliere che forniscono energia, armi, bonus e via dicendo. Si tratta, insomma, di uno sparatutto abbastanza normale. Ma d'altronde, la PlayStation è un po' in difetto per quanto riguarda gli sparatutto, quindi se lo fanno come si deve, non ci sarà da lamentarsi.



***Nanotek Warrior* prende il classico stile di sparatutto e lo "veste" da nuova generazione. Potrebbe essere divertente.**





***Crusader* potrebbe essere un altro successo per PlayStation targato Electronic Arts.**

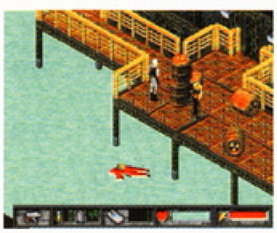
Il crociato del futuro

La EA affronta la battaglia

Crusader è un gioco d'azione isometrico, ambientato nel futuro, nel quale l'eroe deve sconfiggere l'opprimente Consorzio Economico Mondiale. Il motore del gioco deriva da un gioco chiamato *Ultima VII*, con l'aggiunta di segmenti video per dargli un'aria da 32-bit.

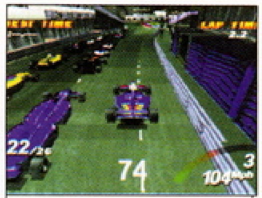
Oltre a questo, ci saranno tante opzioni. Si potranno usare fino a 16 diverse armi; poi si potrà correre, saltare, inginocchiarsi, ecc. I numerosi livelli da esplorare e il numero di avversari intelligenti fanno di *Crusader* un gioco in cui la tattica avrà la sua importanza.







In *Crusader* indossate i panni di un combattente della resistenza in un gioco sulla falsariga di *Ultima VII*.



Il bello dei videogiochi

Numero 4:
Partire dall'ultima fila a Montecarlo e farsi strada fino alla testa della corsa. In modo Arcade, però.

Probabilmente, avete già comprato *F1*. Probabilmente, Montecarlo è uno dei primi circuiti su cui avete gareggiato. Probabilmente, avete deciso di correre a livello Easy nei panni di Schumacher, Hill o Alesi. Probabilmente, quindi, vi è già capitato di vivere "il bello dei videogiochi" di questo gioco.

Ad ogni modo, quando il semaforo diventa verde partite in quarta (ehm... in prima). I più astuti sanno già che se prendete l'interno, potete superare una decina di auto come ridere. Ora puntate verso il Casinò, stringendo tra le mani il joypad alla ricerca di un varco.

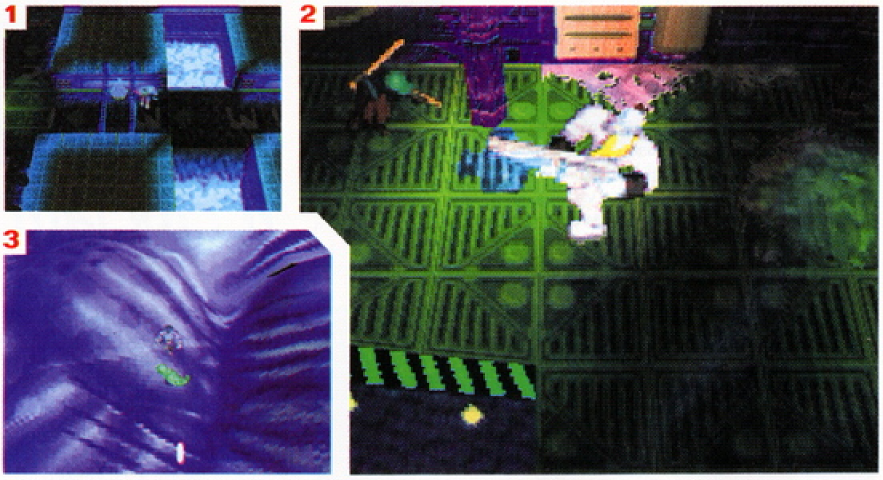
Le curve sono molto strette e riuscite a infilarvi tra un paio di macchine - ovviamente, prendendovi un bel po' di libertà all'interno. Passate gli yacht e la piscina, ora siete in quarta posizione. Sapete che è la vostra gara. Prendete un cordolo, sovrasterzate addirittura, eppure riuscite a passare per primi sotto la bandiera a scacchi.

RELOADED

Loaded **era la dimostrazione tangibile della vittoria dell'estetica sui contenuti. La cosa vale anche per il seguito, o la Gremlin ha fatto un significativo passo in avanti? Leggete e saprete...**

Per chi non avesse mai sentito parlare di Loaded, c'è un aneddoto eccellente per farvi capire di che tipo di gioco stiamo parlando. In Germania il gioco è stato ritirato dal mercato per l'eccessiva violenza. Una nazione responsabile di due guerre mondiali ha trovato *Loaded* troppo sanguinolento per i propri gusti. In Inghilterra il gioco è stato distribuito regolarmente, ma la critica non l'ha completamente accettato. La media delle votazioni era attorno al 70 - 80%. Era un buon gioco ma non eccezionale - uno sparatutto più che ordinario, con un sacco di sangue e cadaveri splattati. In America invece l'hanno adorato. 160 mila copie vendute, ovvero il più venduto gioco per Playstation che la Gremlin possa ricordare tra i suoi prodotti, Actua Soccer compreso. Un giocatore su sei in America aveva la sua bella copia di *Loaded*, e in certe riviste d'oltreoceano come American Game Pro, *Loaded* è stato anche votato come gioco dell'anno. I Pop Will Eat Itself, responsabili della colonna sonora del gioco, sono stati invitati a fare promozione al gioco, e i lori dischi hanno iniziato a vendere come il pane. Il popolo yankee è uscito totalmente di testa per *Loaded*. Considerazioni sociopolitiche a parte, questo la dice lunga sui nostri vecchi alleati di guerra, ma alla fine il messaggio è che se vi piace la violenza gratuita e godete nel distruggere forme di vita



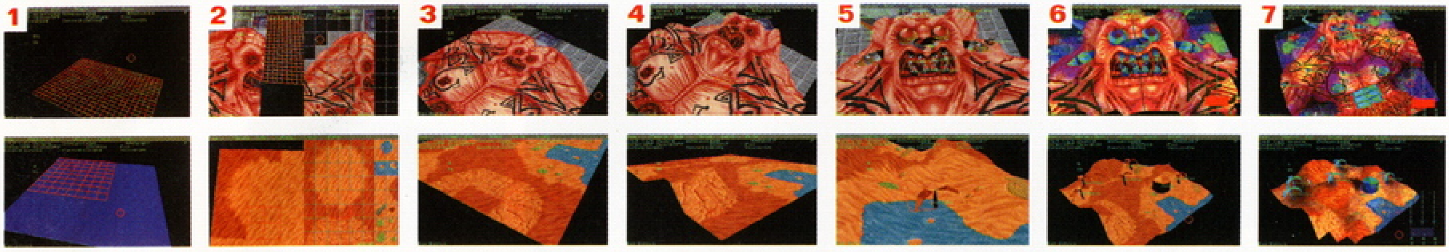


[1] Stavolta la visuale è meno schiacciata. Adesso l'azione è molto più chiara e meno claustrofobica. [2] Gli effetti di luce aggiungono ulteriore atmosfera [3] Cosa diavolo...?

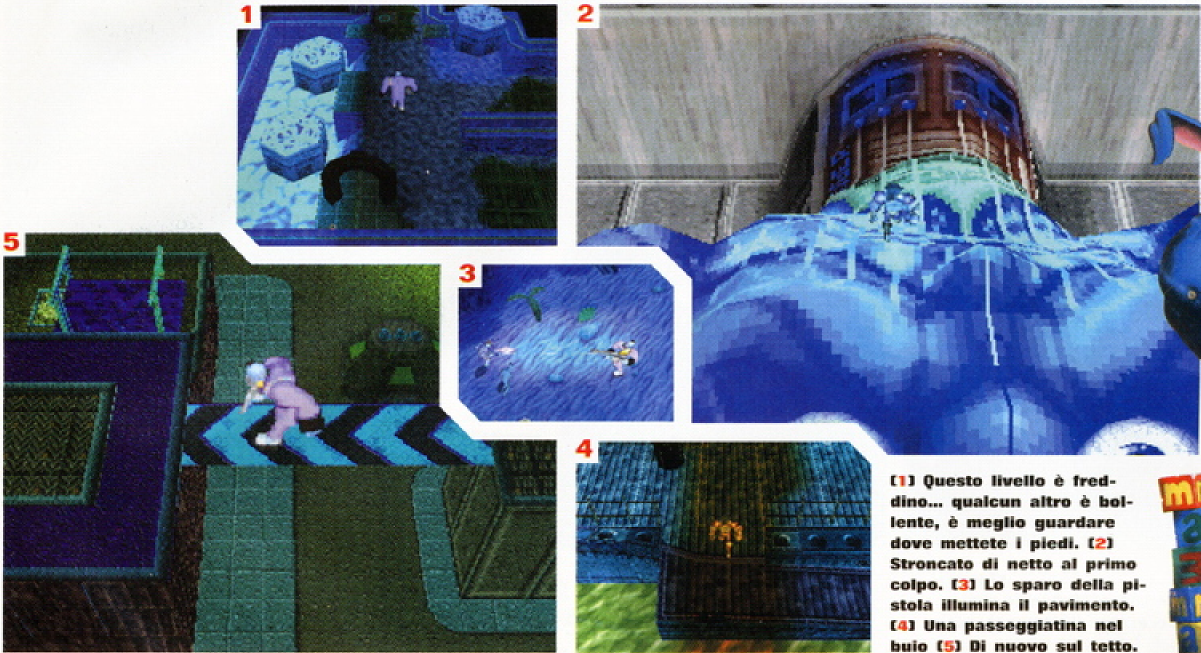
Reloaded aggiunge spessore alla violenza e degli enigmi devono essere risolti per proseguire... la prospettiva è isometrica

■ CASA:	Gremlin	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna
■ SVILUPPATORE:	Interno	■ GENERE:	Sparatutto
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	1 o 2

Quei deliri tecnici che nessuno capisce mai bene



Sette sono i peccati capitali, e sette sono i passaggi fondamentali per creare un oggetto 3D come quelli che ci sono in Reloaded. Non abbiamo la conoscenza tecnica necessaria per spiegarveli, ma nelle foto vedete come appaiono. Bello, vero?



[1] Questo livello è freddino... qualcun altro è bollente, è meglio guardare dove mettete i piedi. [2] Stroncato di netto al primo colpo. [3] Lo sparo della pistola illumina il pavimento. [4] Una passeggiatina nel buio [5] Di nuovo sul tetto.

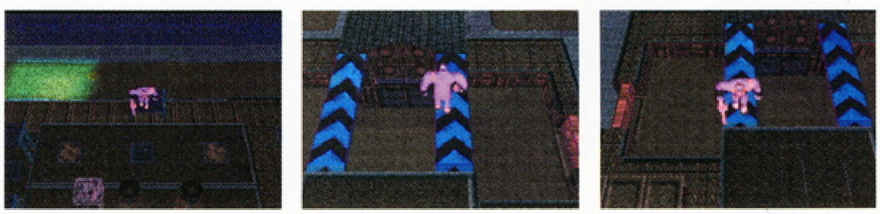




(riducendole a brandelli di carne e pozze di sangue), allora un gioco come *Loaded* è la panacea di tutti i vostri mali. Per quelli che amano la violenza sì, ma con un certo stile, Loaded era un attimino troppo crudo e già visto. Grafica e sonoro erano spettacolari, era programmato splendidamente ma aveva davvero un concept di gioco arcaico. *Loaded* è per *Doom* quello che un normale reggipetto è in confronto al Wonderbra: allo stesso tempo meno solido e comunque sempre "in your face", dritto come un treno. Non così 3D, comunque. Come una specie di *The Chaos Engine* per Playstation (anche se magari non altrettanto divertente), tutto quello che dovevate fare era muovervi per vari mondi sparando a tutto quello che si muoveva. Di Puzzle ce n'erano pochi e lontani l'uno dall'altro, cosa che non si poteva dire per i nemici. A questo punto dovreste gioire nel sapere che in *Reloaded*, la piattezza e la mancanza di coinvolgimento cerebrale del primo episodio sono state eliminate. Steve McKevitt, uomo PR di casa Gremlin, ci ha assicurato che "ci sono più enigmi da risolvere e il grilletto andrà premuto leggermente meno".

Più cose da fare

I livelli esterni, così criticati al tempo dell'originale, sono stati considerevolmente rivisti e riprogettati. *Reloaded* aggiunge spessore alla violenza brutale, e degli enigmi devono essere necessariamente risolti per proseguire nel gioco. Come in un



In Reloaded potrete prendere degli ascensori che vi porteranno sui tetti, che in genere riservano sempre qualche sorpresa segreta. Questa è una marcia in più rispetto al primo episodio.

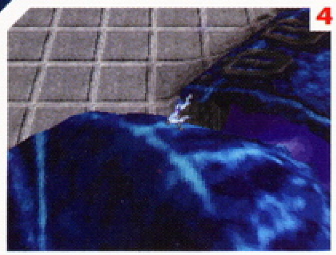
1

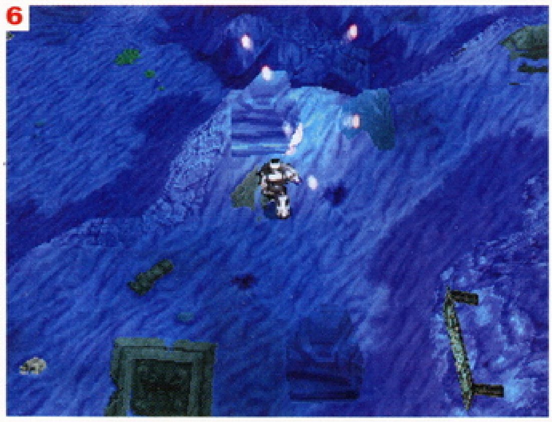

8


2


7


3


4


6


5


[1] Questo personaggio ha un bel vestito nuovo. Speriamo non lo sporchi subito di sangue. *Loaded* è stato proibito in Germania, perché ai tedeschi non piace la violenza (e le guerre mondiali? [2] Contenitori. [3] Inferriate. [4] Una roba blu. [5] Un bar. Finalmente! Purtroppo, non è prevista la possibilità di sbronzarsi. [6] Questo posto è troppo incasinato per descriverlo a parole. [7] Anche se non eccezionale, *Loaded* ha venduto vagoni di copie. Gli americani l'hanno adorato. [8] E questo nuovo capitolo dovrebbe vendere gli stessi vagoni di copie.



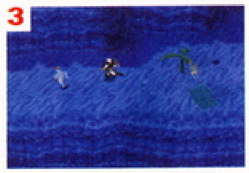
RPG, bisogna carpire informazioni dalle anime sfortunate che incroceranno il vostro cammino. E poi, tutto è visto da una prospettiva quasi isometrica, che aggiunge profondità alla grafica. Anche se siamo ancora lontani dal 3D completo, il look del gioco è parecchio più convincente. I miglioramenti si estendono alle armi e alle mosse speciali. Le nuove armi sono fantastiche e finalmente si possono utilizzare contro gli amici, grazie alla nuova opzione "Friendly Fire". Nessuno sarà più matematicamente in salvo dal vostro maciullatore a pompa preferito. In più, *Reloaded* amplia il concetto di "player breakdown" già visto nel primo episodio, dove era lì per semplice divertimento. Questa

I miglioramenti riguardono le armi e alle mosse speciali. Le armi possono essere usate contro gli amici grazie all'opzione Friendly

volta i giocatori potranno modificare le caratteristiche dei loro personaggi a seconda di come si comportano nel gioco, e sono previste punizioni per chi dovesse aver voglia di fare la mammola. Sul lato negativo, non ci sono più i PWEI, e una cosa che non è cambiata per niente è la trama, assieme all'abbondanza di sangue e budella che potete estrarre dai nemici. Nel finale di *Loaded* FUB, il personaggio principale, fuggiva fino a

1


2


3


[1] Queste immagini parlano da sole. Ma avrete notato che non c'è questo gran numerosi nemici. [2] Questo perché il primo episodio era un momentino troppo semplice...[3] Così stavolta i programmatori hanno tagliato un po' di nemici per rimpolpare la struttura di gioco.

La nuova congrega sanguinaria







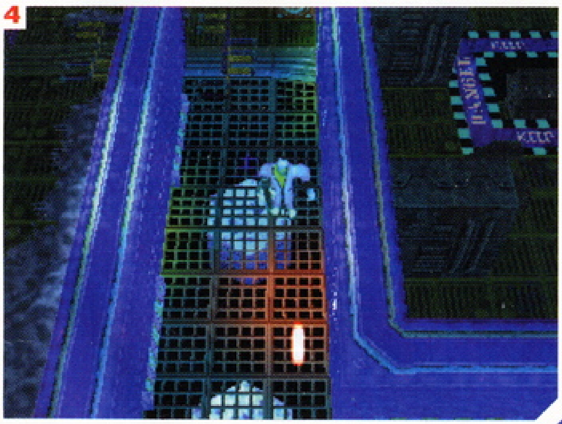


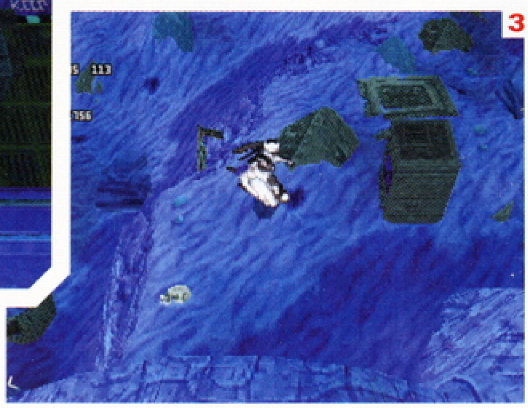

Parecchi dei vecchi amici sono rimasti, ma ci sono alcuni nuovi arrivi veramente al top della categoria. Vox se n'è andato, ma adesso ci sono Magpie (una cyber-suora!) e The Consumer, un cannibale. In più, i vecchi personaggi hanno subito una bella tirata a lucido. Per esempio Bouncer conserva ancora la sua bocca micidiale ma stavolta è vestito da orsacchiotto (?). È ovvio che chi l'ha disegnato ha una grande fantasia, o in alternativa è totalmente matto. Fate voi.

ritrovarsi in santa pace su un pianeta deserto popolato solo da hippie e artisti. Il suo atterraggio ha attirato l'attenzione di Manual Auto, un artista con tanto di barba e capelli lunghi a dimostrarlo, che decide di prendere il pod di Fub senza rendersi conto delle conseguenze. E qui comincia *Reloaded*. Per dare senso alla storia, buona parte del cast originale è ancora qui. Vox se n'è andato a rifarsi una vita, prontamente sostituito da Magpie, un'incredibile e devastante cyber-suora con sotto braccio la madre (superiora) di tutte le sputafuoco. The Consumer, un cannibale che RIESCE a mangiare tra un pasto e l'altro senza rovinarsi l'appetito, fa la sua prima apparizione, e tutti i personaggi sono stati ritoccati da John Brasshill, disegnatore delle collane di fumetti 2000AD (quelli di *Judge Dredd*). Con sei enormi mondi 3D da esplorare e tutti i miglioramenti di cui abbiamo parlato, *Reloaded* si annuncia un successone. L'opzione di link per 2 giocatori potrà poi fare la felicità dei più granosi fra di voi. Ma nonostante tutti i cambiamenti grafici e strutturali di cui abbiamo parlato, all'inizio *Reloaded* non sembra così diverso dal primo episodio. Un paio d'orette di gioco comunque saranno necessarie per apprezzare le differenze, ma dovranno essere davvero significative per convincere i possessori di Playstation che vivono fuori dagli USA della bontà di *Reloaded*. Agli americani andrà bene anche una copia del primo episodio, ma con tutta la concorrenza che c'è fuori (*Alien Trilogy, Final Doom, Project Overkill*), ci vorrà qualcosa di più di qualche litro di sangue e una buona promozione per replicare il successo dell'originale.

1


2


4


3


[1] I personaggi hanno più dettagli e soprattutto una migliore animazione. [2] La stessa cosa si può dire dei fondali. Grazie alla nuova visuale, gli edifici acquistano in tridimensionalità. [3] Molto carino. [4] Er, c'è qualcosa da aggiungere?



MONSTER TRUCKS

Ragazzi, è giunto il momento di cambiare le ruote al vostro catorcio. Montate pneumatici mostruosi ed ecco a voi *Monster Truck*.

È un'antica tradizione, esclusivamente americana. Funziona così: prendete un fuoristrada e smontate le ruote. Montate delle ruote nuove, badate bene almeno quattro volte più grandi, e assicuratevi che il risultato finale sia abbastanza ridicolo. Costruite un' arena e invitate degli spettatori che vogliano pagare per vedervi guidare il mostro sopra una sfilza di automobili, schiacciandole con assoluto distacco.

Monster Trucks è stato sviluppato nell' America nord orientale dallo stesso gruppo di individui che ha realizzato *Destruction Derby*. Pare proprio che alla Reflections si divertano diabolicamente a far girare per lo schermo veicoli poligonali che inesorabilmente si scontrano l'uno con l'altro. L'idea è nata quando uno del gruppo, Martin Edmundson, ha raccontato di quanto si sia divertito ad assistere a uno spettacolo del genere in Arizona. Impressionato dalla mostruosità dei veicoli e dall'entusiasmo della folla, decise che un autoscontro con ruote grosse sarebbe stata una "bella cosa".

Tutto qui, Martin? "Il gioco è diviso in due parti, lo schiaccia-auto e la corsa di resistenza. Lo schiaccia-auto prende spunto dallo sport che gli Americani associano automaticamente ai Monster Truck. All'interno di uno stadio, due truck competono l'uno contro l'altro, su una pista costituita da automobili affiancate. In due minuti di tempo, bisogna schiacciare il maggior numero possibile di auto." Una raffinatezza.

E la corsa di resistenza? "Ci sono quattro scenari, ovvero quattro enormi isole con tanto di colline, scogliere, laghi e alberi. Si corre sull'isola da un checkpoint all'altro, su una pista completamente libera: è possibile guidare in qualsiasi direzione e dovunque. Si deve trovare la via più breve tra un checkpoint e l'altro, tenendo conto delle asperità rappresentate ad esempio dalle colline e da altri ostacoli lungo la strada. Occorre calcolare i salti con attenzione, dato che atterraggi violenti e ripetuti possono danneggiare le sospensioni. Il programma si basa su un modello fisico per simulare le sospensioni in modo che salti e rim-



1


2


[1] Lo scopo di una parte del gioco è quello di schiacciare tutto ciò che si trova lungo il cammino. [2] Ruote. Enormi.

1


2


3


[1] Ovviamente, 'destruction' è la parola chiave di *Destruction Derby 2*. Ma non è un Derby. [2] Le auto sono allineate in attesa della punizione e quindi vengono fatte a pezzi. [3] Sono proprio buffi, non trovate?

I giocatori devono calcolare i salti con attenzione. Atterraggi violenti e ripetuti possono danneggiare le sospensioni

■ CASA:	Psygnosis	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna
■ SVILUPPATORE:	Reflections	■ GENERE:	Gioco di corsa
■ DATA DI USCITA:	Gennaio	■ GIOCATORI:	1

2


1

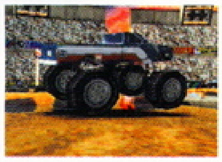

3


4


5


[1] La bussola è indispensabile per i guidatori con poco senso dell'orientamento. [2] Il truck sale anche su simili pendii. [3] Conto alla rovescia. [4] Eppure sembra stupido andare fuori strada, quando la strada è proprio davanti a noi. [5] Ecco, appunto!









Potete scegliere tra diverse telecamere per osservare il vostro mostro che schiaccia le auto dalle ruote insignificanti.

balzi risultino un'esperienza realistica, con le sospensioni che affondano negli atterraggi più bruschi

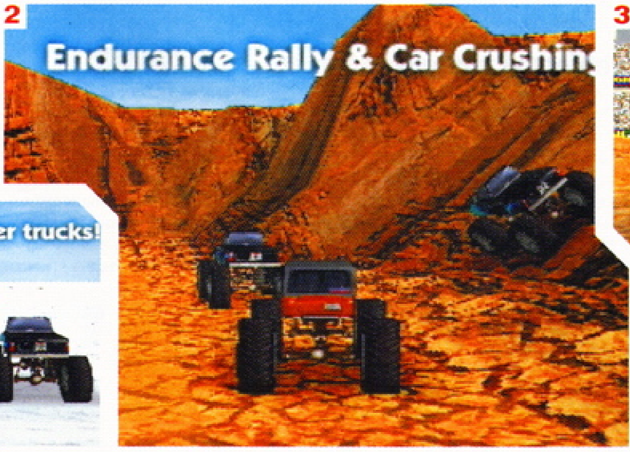
Il precedente prodotto di Reflections (*Destruction Derby*) ha fornito la necessaria conoscenza delle capacità hardware della PlayStation, ma questa non ha impedito di battagliare per studiare e inserire concetti di meccanica dei veicoli e delle sospensioni. La gestione dei truck è basata su modelli fisici reali ma sono occorsi parecchi aggiustamenti per rendere il risultato verosimile. Martin spiega ancora: "La parte più difficile per far sembrare i truck reali è stata la programmazione delle dinamiche. Abbiamo passato innumerevoli ore a testare il gioco per assicurarci che i truck reagissero correttamente secondo le asperità del terreno".

La costruzione

Il terreno non è memorizzato nella scheda della PlayStation ma viene letto in tempo reale dal CD e, durante i primi stadi dello sviluppo, i programmatori avevano dei problemi a visualizzare la scena. Ciascuna isola misura circa 6 km quadrati ed è costituita da quasi mezzo milione di poligoni, che hanno impegnato modellisti e addetti alle texture per moltissimo tempo. Vagando per le isole, si incontrano dossi, edifici, ponti, gallerie, fiumi e laghi. Il giocatore sceglie la sua strada e spera di realizzare il miglior tempo.

Dopo la voce di Murray Walker in *F1*, Reflections ha assunto Paul Page, il commentatore di *Indy* e *Daytona 500* per la NBC americana. Martin afferma che assomiglia a un Murray pompato. "Abbiamo dato a Paul dei testi, ma la parte migliore è data dalle sue invenzioni. Nel bel mezzo della registrazione, si è lasciato trasportare dall'eccitazione di questa corsa immaginaria."

Monster Trucks è senza dubbio un concetto interessante ma più interessante sarà vedere come viene accolta la corsa di resistenza. I giocatori sono molto più abituati a gare su percorso fisso in cui possono vedere gli avversari. Speriamo che Reflections abbia tenuto conto anche di questo fatto.

2


1


3


[1] Come ci hanno detto, ci sono otto avversari. [2] E poi, dobbiamo schiacciare un po' di macchine oppure correre un rally di resistenza. La gara di resistenza mette a dura prova le sospensioni dei truck. [3] Dopo una corsa stressante, rilassatevi schiacciando un po' di lamiere.

COMMAND & CONQUER

Il nuovo gioco dei Westwood Studios di Las Vegas, *Command & Conquer*, è uno dei più grandi successi della storia del PC. Riuscirà a ripetersi anche su PlayStation?

Mentre i giochi di strategia sono spesso pensati per un pubblico di appassionati (inutile negarlo, la maggior parte è abbastanza noiosa) la ragione per cui *Command & Conquer* ha conquistato i giocatori su PC è che, mentre la struttura di gioco è intricata e complessa, il gioco in se non lo è affatto.

Negli ultimi anni i giochi di strategia si sono notevolmente rinnovati, e hanno saputo raggiungere una porzione di pubblico più vasta. Con un mix di elementi originali e di altri tratti da titoli di successo (come *Cannon Fodder* della Sensible Software, *Dune* della stessa Westwood e, entro certi limiti, *Sim City* della Maxis) *Command & Conquer* è un concentrato di divertimento puro. E questo è il segreto del suo successo. Come i suoi predecessori - *Dune, Cannon Fodder* - la grafica di *C&C* è decisamente "minimalista". I veicoli e le basi sono rappresentati in modo chiaro anche se in scala ridotta, mentre i soldati sono alti un paio di pixel o poco più. Questa scelta di design è estremamente azzeccata, in quanto permette di mostrare sullo schermo un grande numero di informazioni senza perderci in chiarezza. Considerando che i campi di battaglia si estendono in tutte le direzioni (per non parlare delle aree buie da esplorare) appare presto chiaro che il giocatore ha sempre bisogno di tutte le informazioni possibili sull'andamento di ogni battaglia.

1

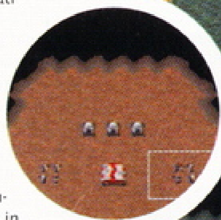

2

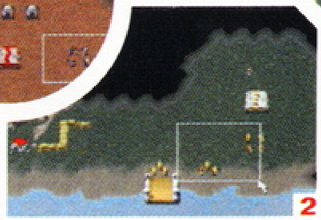

[1] Il più grosso cruccio per il giocatore è raccogliere il denaro liquido necessario per andare avanti. [2] Quando attaccate la base nemica, puntate subito sulla fabbrica.

Obbiettivi comuni

C&C è ambientato nel futuro, e vede il giocatore coinvolto in una guerra ad alta tecnologia tra due forze decise a dominare il mondo. In base alle vostre convinzioni politiche potete decidere se giocare con il NOD (cattivi) o la GDI (buoni), ma l'obiettivo finale è lo stesso: totale annientamento del nemico.

1

2


[1] Potete "creare" nuovi soldati, ma solo dopo che avrete costruito una fabbrica. [2] Per muovere le truppe selezionate le unità che desiderate spostare e andate con il cursore nel punto dove volete muoverle.

Come avviene in qualunque gioco di strategia degno di questo nome, non è possibile vincere la guerra semplicemente facendosi largo a colpi di cannonate. Le truppe, le armi e le installazioni militari costano denaro. In *Command & Conquer*, però, il giocatore non viene automaticamente ricompensato con nuovi fondi per ogni battaglia vinta, ma deve procurarseli sul campo di battaglia stesso.

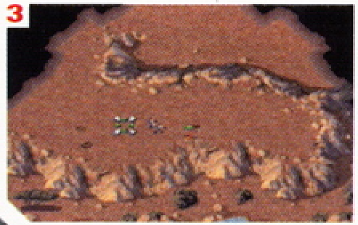
Intro

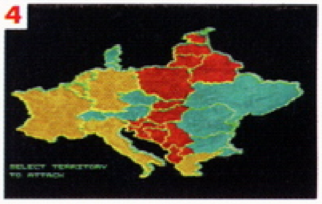

Simula un televisore sintonizzato sui programmi del futuro. Tra telegiornali e telenovele avrete un primo quadro dell'ambientazione e della lotta tra GDI e NOD.

■ CASA:	VIE	■ PROVENIENZA:	USA
■ SVILUPPATORE:	Westwood Studios	■ GENERE:	Strategia
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	1

[1] Trattate i vostri mezzi pesanti con estrema cura - i carri armati sono unità costose da ricostruire. [2] Una delle tattiche fondamentali - i soldati nemici si trasformano in hamburger sotto i cingoli dei vostri carri. [3] Il gioco contiene 12 nuove missioni "esclusive". [4] I territori devastati dalla guerra di *C&C*. [5] Meglio che riflettiate nuovamente sulle vostre tattiche. [6] La prima cosa da fare è costruire la propria base.

2


3


4


1


5


6


Questa esigenza aggiunge un nuovo elemento di complessità alle strategie necessarie per vincere, dal momento che il giocatore non può più limitarsi a elaborare astute tattiche di combattimento, ma deve anche preoccuparsi di raccogliere adeguate quantità di... uhm.. denaro contante.

Come in *Sim City* il gioco inizia con un numero limitato di installazioni disponibili da costruire. Diciamocelo, l'interesse svanirebbe ben presto se il giocatore si vedesse servito tutto su un piatto d'argento fin dalla prima missione. Solo progredendo attraverso gli scenari e raccogliendo grandi quantità di Tiberium (un prezioso minerale che può essere facilmente convertito in denaro contante), si possono mettere le mani su nuove tecnologie. Ragazzi, state tranquilli che tutti quei nuovi giocattoli vi torneranno utili quando combatterete in alcuni dei livelli più avanzati!

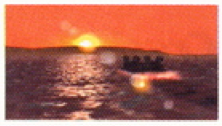
Il gioco ha una curva di apprendimento perfetta - le missioni aumentano di difficoltà a un ritmo costante, permettendo al giocatore di sviluppare le sue abilità tattiche e strategiche senza che si trovi a d affrontare missioni impossibili fin dal secondo livello. Tutte le truppe sono inoltre controllate da un'Intelligenza Artificiale sufficientemente competente e sono in grado di reagire automaticamente agli attacchi del nemico anche quando l'attenzione del loro comandante è impegnata altrove. Anche l'avversario computerizzato gioca molto bene, ed è programmato per reagire alla situazione del giocatore - diminuendo la pressione se è in difficoltà o attaccando senza sosta se le cose per lui appaiono troppo facili.

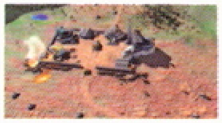
Il joypad

Una delle preoccupazioni principali riguardanti la conversione di questo titolo per PlayStation era il metodo di controllo. Su PC *C&C* viene giocato con il mouse, ma, come ha dimostrato la conversione di *Warhammer* della MindScape, la PlayStation non può competere con la velocità e l'immediatezza di un'interfaccia basata sul mouse. Alla fine questo dubbio è stato dissolto: non solo il joypad permette un controllo rapido e preciso delle proprie unità, ma questa versione è addirittura più veloce del suo predecessore su PC.

Onestamente, non c'è molto altro da dire a proposito di *Command & Conquer*. Con i suoi 2 CD, *C&C* è un gioco veramente gigantesco. Sessanta scenari di difficoltà crescente (30 per CD, con 12 creati ex-novo) la possibilità di giocare sia con i buoni che con i cattivi, tonnellate di FMV di alta qualità e centinaia di ore di divertimento. I giochi di strategia per PlayStation difficilmente raggiungeranno vette più alte.









Scene filmate di alta qualità fanno da intermezzo tra una battaglia e l'altra.

Il gioco ha una curva di apprendimento perfetta - le missioni aumentano di difficoltà a un ritmo costante

In due si è in compagnia

1


2


3


4


5


6


[1] La GDI - i "buoni". Un po' come le Nazioni Unite. [2] Il nobile e coraggioso comandante della GDI. [3] La schermata di caricamento del disco della GDI. [4] Il NOD - i 'cattivi'. [5] Il guerrafondaio comandante del NOD. [6] La schermata di caricamento del disco del NOD.

Pandemonium

Crash Bandicoot ha già i giorni contati? Lo spettacolare Pandemonium introduce il prossimo round nella guerra dei giochi a piattaforme.

È stato soltanto due numeri fa che abbiamo pensato di essere di fronte al futuro dei giochi a piattaforme. Abbiamo scritto che *Crash Bandicoot* era un gioco fantastico per grafica, sonoro e giocabilità e lo abbiamo conseguentemente decorato con uno Gioco Consigliato. Eppure eccoci qua, sono passati solo due mesi e siamo già di fronte alla possibilità che si faccia avanti un serio contendente, pronto a strappare a *Crash* la corona di Miglior Platform.

Il gioco di cui stiamo parlando è *Pandemonium* della Crystal Dynamics. Dovrebbe uscire questo mese sotto gli auspici della BMG e sembra assolutamente stupendo. Sappiamo che non dovremmo anticipare nessun tipo di opinione in sede di anteprima, ma in questo caso non possiamo proprio farne a meno. *Pandemonium* è veramente impressionante.

Nettamente superiore

Se compariamo *Pandemonium* al già notevole *Crash Bandicoot* della Naughty Dog, dobbiamo dire che il secondo ne esce praticamente con le ossa rotte. *Pandemonium* è nettamente superiore e c'è una buona ragione per dirlo. Secondo la BMG, quando l'americana Crystal Dynamics ha cominciato a lavorare al progetto, più di un anno fa, aveva in programma di farlo uscire esclusivamente per il Nintendo 64. Ma quando il team di sviluppo cominciò a conoscere più a fondo la PlayStation, divenne presto evidente che quell'hardware a 32-bit sarebbe stato in grado di gestire il complesso engine tridimensionale che stavano creando. Di conseguenza, la grafica di *Pandemonium* è tranquillamente paragonabile a quella di *Mario 64* in termini di profondità, texture, e numero di poligoni al secondo.

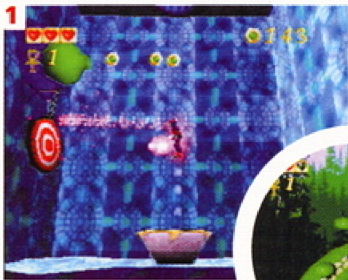
L'aspetto sotto il quale *Pandemonium* sorpassa *Crash* è il design dei livelli, che danno l'impressione di avere una struttura non-lineare. Nonostante un uso smaliziato del 3D, alcuni livelli di *Crash* erano vincolati a una prospettiva fissa; *Pandemonium*, invece, adotta il 3D a livello di base, che quindi ruota, gira, si distorce, si sovrappone in modo da dare al giocatore un'impressione di completa libertà in un mondo tridimensionale.

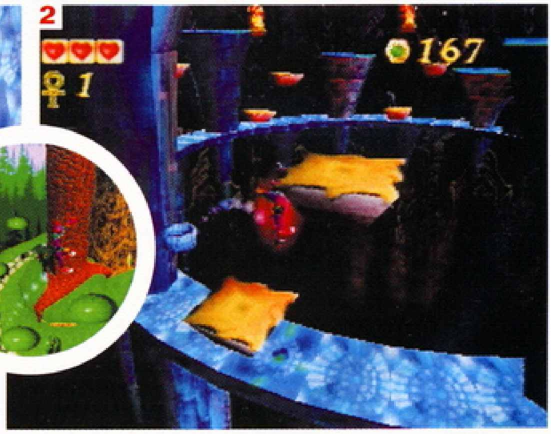
Spesso *Crash* ripiegava di fatto sul classico modello 2D del su/giù/destra/sinistra, *Pandemonium* opta invece per un nuovo approccio: c'è sempre un ottimo uso del 3D che crea l'effetto profondità, per quanto lieve questo effetto debba essere (sia che si tratti





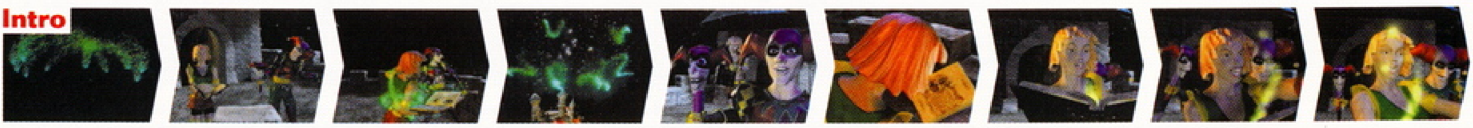
[1] Durante la partita, visualizzando la mappa, potete passare da un personaggio all'altro. [2] Effetti ricercati, come questa cascata, sono presenti in abbondanza.





[1] Nascoste in molti dei livelli si trovano divertenti sezioni bonus a la *Super Mario World*. [2] Ma durano pocho e si ritorna presto all'obiettivo principale del gioco.

Intro



Ecco cosa capita a chi mette il naso dove non dovrebbe. L'apprendista stregone Nikki combina un bel guaio dilettandosi maldestramente con potenti

■ CASA:	BMG	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ SVILUPPATORE:	Crystal Dynamics	■ GENERE:	Piattaforme 3D
■ DATA DI USCITA:	Gennaio	■ GIOCATORI:	1

1

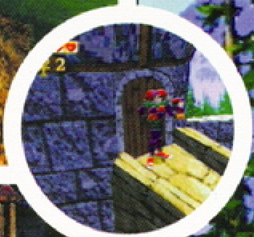


[1] È come quando da piccoli si saltava in piedi sul letto. Solo che questa volta nessuno si arrabbia. [2] Reggerà il peso? [3] Fargus su riposa un attimo da tutti quei balzi e rimbalzi [4] E adesso da che parte si va? [5] Un altro ponte.

2







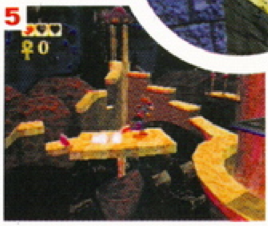
3



6



5



4

Pandemonium adotta il 3D in modo da dare al giocatore un'impressione di completa libertà

di un piccolo movimento di camera, sia di un elaborato sfondo che mostra nel dettaglio il resto del livello che si distende in lontananza, come avviene con la Muraglia Cinese).

Neanche in termini di giocabilità, *Pandemonium* sembra perdere colpi. La versione che abbiamo potuto provare (e che stiamo giocando in ogni momento libero) è ancora una Beta, il che significa che alcuni livelli devono ancora essere inseriti e il gioco nel complesso dev'essere ottimizzato e corretto. Eppure ne siamo già rapiti, di volta in volta ansiosi di scoprire in quale magico e suggestivo mondo verremo trasportati. Non siamo ancora stati delusi.

Okay, basta con gli elogi. Parliamo della struttura di gioco. Come abbiamo già detto, *Pandemonium* è un platform-adventure tridimensionale. I protagonisti sono due: Nikki, un apprendista stregone, e Fargus, un buffone di corte dall'aria sinistra, e sono affiancati da una dozzina di comprimari. Dopo aver pasticciato con il libro degli incantesimi, Nikki finisce con l'evocare una specie di sosia di Jabba the Hut, che decide di distruggere l'intero regno.

Comincia così il pandemonio platform. Potete scegliere di giocare nei panni di Nikki o Fargus (anche passando da uno all'altro durante il gioco): entrambi offrono un controllo fluidissimo e la possibilità di sparare potenti saette di plasma.

Com'è prevedibile in questi casi, c'è un'abbondanza di piattaforme e sporgenze su cui rimbalzare, pericoli di tutti i tipi da evitare e baratri vertiginosi da superare. Ci sono anche alcuni piccoli enigmi da risolvere, come trovare le sezioni bonus nascoste come in *Mario World*. Sempre a proposito di vecchi classici, *Pandemonium* si rifà a una piccola gemma dei vecchi tempi, *Nebulus*, in un livello chiamato Hollow Tower che vi vede impegnati a girare continuamente intorno a una torre mentre vi sforzate di raggiungerne la cima.

Anche a questo incompleto livello di sviluppo, *Pandemonium* è impressionante. Aspettatevi una recensione completa e in esclusiva per il mese prossimo, e un demo giocabile in uno dei prossimi numeri. Allora sarete in grado di giudicare da soli se *Crash* ha già fatto il suo tempo.

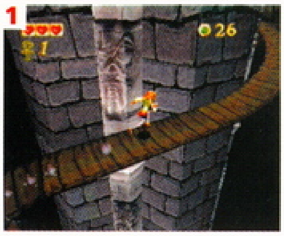






Durante il gioco, premendo il tasto L1, potete modificare la prospettiva, zoomando sull'azione o allontanandovene. Qui vediamo un primo piano di Ken Dodd e Tickling Stick.

1



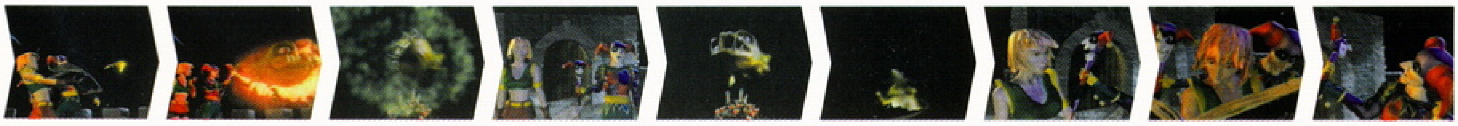
2



3



[1] Su per la torre di *Nebulus*... [2] ... e poi di nuovo giù. A rotta di collo, inseguiti da un lastrone di pietra con spuntoni. [3] Fargus utilizza una delle sue armi, la palla di fuoco



incantesimi. Richiama Jabba the Hut dalla sua meritata pensione e, così facendo, causa la distruzione della capitale del regno. Ooops! Un vero pandemonio...

Star Gladiator

Campioni assoluti del genere "picchiaduro bidimensionali", i ragazzi della Capcom fanno un passo in una nuova dimensione e sfidano i grandi nomi per la supremazia nell'ambiente 3D.

Seguendo le orme lasciate da titoli come *Street Fighter Alpha*, *Darkstalkers* e, più recentemente, *Street Fighter Alpha 2* (recensione a pagina 62), *Star Gladiator* dimostra ancora una volta che le figure pixellate sono ciò che la Capcom sa far meglio. Questa società ha davvero qualcosa di eccezionale in serbo per noi.

Beh, eccezionale per gli standard Capcom, almeno. Al contrario dei titoli citati precedentemente, *Star Gladiator* è il primo tentativo della Capcom nel campo della tridimensionalità, un'evoluzione che appare come natuarale, al giorno d'oggi, ma un'evoluzione che è stata accolta molto lentamente e con cautela. Usando la propria innegabile superiorità nel campo dei picchiaduro bidimensionali, le innovazioni e la creatività inserite in questo debutto 3D appaiono impressionanti.

1


2


3


[1] Ci sono nove personaggi tra cui scegliere. [2] Il nuovo big boss è un vero duro. [3] Non mancano alieni e dinosauri. [4] L'uomo di latta si allena con l'aerobica.

1


2


In termini di "look" è un avversario ideale per *Tekken 2*: la grafica simile a quella di un fumetto e gli sprite blocchettosi e colorati dei titoli della serie *Street Fighter Alpha* se ne sono andati e sono stati rimpiazzati da poligoni in Gouraud shading con fondali in texture-mapping. Analogamente, le posizioni delle telecamere, gli zoom e le rotazioni catturano e mostrano perfettamente l'azione tridimensionale sullo schermo. E per non essere secondo al capolavoro della Namco, *Star Gladiator* mostra anch'esso un'introduzione tridimensionale renderizzata.

Sebbene dal punto di vista grafico i cambiamenti siano abbastanza radicali, *Star Gladiator* si gioca ancora con tutta l'istintività del motore tipico di *SF*, e questo è un lato positivo, dato che molte persone lo considerano uno dei migliori "motori" di combattimento attualmente sul mercato. Inoltre, rimangono tutte le caratteristiche tipiche di tale motore di gioco, come le barre d'energia, gli attacchi di semplice esecuzione, le mosse speciali, le "combo", un'ottima risposta ai comandi e svariati livelli di difficoltà.

Ma sono i nemici, in questo caso, che necessitano di una nota particolare: si tratta di una serie completa di combattenti eccezionali, ognuno con un incredibile arsenale di mosse e attacchi diversi. Potrete aspettarvi mortali esplosioni di plasma e armi simili a quelle di un nostro vecchio conoscente cavaliere Jedi...

3


4


[1] La "modalità di pratica" che vi permette di imparare i colpi. [2] Non si tratta di una mossa speciale, ma di un elaborato KO. [3] Vi piacciono gli alieni? Non in questo caso... [4] June si lancia nel suo terrificante calcio turbo.

4


■ CASA:	VIE	■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	2
■ SVILUPPATORE:	Capcom	■ PROVENIENZA:	Giappone	■ GENERE:	Picchiaduro


SEI FUORI? HAI GRINTA? TI PIACE MENARE LE MANI?
ALLORA CORRI CON QUESTI PAZZI SCATENATI !
STREET RACER
© 1996 Ubi Soft © 1996 Vivid Image
Possibilità di giocare in 8 contemporaneamente.
Velocità sbalorditiva: 60 immagini/secondo.
24 circuiti imprevedibili e altri nascosti.
8 diversi personaggi che puoi liberamente impersonare.
4 livelli di difficoltà (easy, medium, hard e crazy).
1
CD-ROM PC
WINDOWS
GAME BOY
vivid image
SEGA SATURN
PlayStation
Ubi Soft SpA
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tél : 02/861484
Fax : 02/8056032
Web : http://www.ubisoft.com
E-Mail : Ubisoft@ubisoft.inet.it
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

FLOATING RUNNER

Sulla scia di *Jumping Flash 2*, è in arrivo dal Giappone un altro titolo a piattaforme di concezione simile.





Il primo livello vi introduce facilmente all'azione di gioco, permettendovi di familiarizzare con il sistema di controllo.

Questo platform 3D può sembrare terribilmente "carino", ma questo aspetto può essere ingannevole. Il gioco, stranamente intitolato *Floating Runner* (anche se *Floating Jumper* sarebbe stato più appropriato) vi trasporta in un regno diviso in sei mondi differenti che sembra essere stato modellato sullo stile delle strade dei giganti in Irlanda, con piattaforme, ponti sospesi e parapetti che si estendono in tutte le direzioni fino all'orizzonte: "correre" (running) non è proprio la parola più adatta.

Armati con una pistola dall'aspetto ridicolo, che sembra una di quelle che sparano palline da ping pong, avete il compito di saltare di livello in livello raccogliendo punti e gemme bonus, nonché nuove armi nei livelli più avanzati.

Dovrete, inoltre, trovare dei grandi portali di cristallo alla fine del livello che, a seconda del colore, vi trasporteranno su un altro dei livelli collegati: di fuoco, d'acqua, di foresta, di cielo, di deserto o di palude. Grazie a questo curioso rituale, potrete spazzare via il male dalla Terra dei Cristalli e far tornare la pace nel regno, imbarcandovi in una vera e propria "cerca dei sette cristalli".

Il gioco si presenta con una visuale in terza persona, appena sopra e dietro la testa del personaggio che controllate sullo schermo. Ruotando il personaggio vedrete girare la telecamera fluidamente a 360°, mantenendo fissa al centro la sua posizione e permettendovi di vedere cosa succede nelle immediate vicinanze. Potrete forzare la prospettiva leggermente oltre

1



2



3



[1] Chi è chi? Voi siete l'ammasso giallognolo, mentre tutti gli altri sono nemici! [2] In questa schermata non sembra, ma quella che vedete è una strada rialzata fatta di poligoni a forma di foglie di felci. [3] I livelli successivi sono molto più dinamici in fatto di design e texture.

[1] Le torri di ghiaccio sono piattaforme veramente spettacolari e possono condurre a cadute molto spettacolari. [2] Un esempio dell'uso dei colori fin troppo accurato.

1



2



Alcuni personaggi sembrano stranamente privi di arti, con i piedi e mani che fluttuano in aria

■ CASA:	THQ	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ SVILUPPATORE:	XING Entertainment	■ GENERE:	Avventura/Arcade
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	2

[1] I colori dei blocchi possono confondere un po' le idee. [2] Raccogliete le gemme per fare punti e prendere dei bonus speciali. [3] È incredibile come un così piccolo ammasso di poligoni possa compiere un salto del genere, ma il ragazzo è veramente un atleta! [4] Indovinate un po' che cosa ci regaleranno quelle simpatiche gemme...

1


4


2


3








Floating Runner **ha tutte le caratteristiche tipiche dei Manga giapponesi, come nella presentazione dei personaggi, con grandi occhi, lineamenti europei e capelli incredibili.**



questi limiti spostando la telecamera verso l'alto e sopra il personaggio, in modo da comprendere una porzione maggiore di livello, ma poco di più.

Proprio come in *Jumping Flash*, *Floating Runner* ha livelli realizzati completamente in grafica poligonale: la loro composizione, senza texture mapping che ridurrebbe drasticamente la memoria, è molto basilare, con grandi blocchi colorati in modo monotono che comprendono tutte le tonalità dello spettro. All'inizio, il gioco sembra veramente poco invitante (i primi livelli hanno una preponderanza di giallo canarino e di verde marcio), ma successivamente la costruzione dei livelli si fa più ardita e interessante, e lo sfondo mostra delle decorazioni notevoli, come cascate che ondeggiano con mille colori, come aurore boreali

Vagabondare per i livelli

I livelli di *Floating Runner* sono piuttosto semplici, come costruzione, anche se possono sembrare più complicati, a una prima occhiata. Ci sono delle "rotte" precalcolate in ciascun stage, ma a causa della loro natura contorta (sia sul piano verticale che orizzontale) potreste dover osservare attentamente lo schermo per vedere su quale piattaforma dobbiate dirigervi.

I personaggi sono anch'essi interamente realizzati con poligoni e, come nel caso della star della UbiSoft, *Rayman*, alcuni sembrano stranamente privi di arti, con piedi e mani che fluttuano in aria vicino al corpo. Il giocatore può scegliere tra due "eroi", un maschio e una femmina, con tutte le caratteristiche tipiche dei personaggi dei "Manga" giapponesi: grandi occhi, un'acconciatura curiosa e lineamenti tipicamente europei.

Floating Runner è già uscito da tempo in Giappone e presto uscirà, in una versione europea, giusto in tempo per gli acquisti na talizi.



1


2


[1] Ancora una volta, i colori dei blocchi creano confusione. In questo punto, vi trovate su una delle tre strade rialzate, con grandi massi che rimbalzano su di esse. [2] Vi assicuriamo che le caratteristiche grafiche sono molto più spettacolari quando il gioco è in movimento!

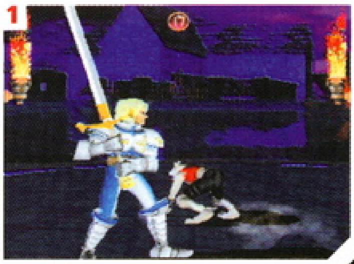
Iron & Blood

Non succede tutti i giorni che dei goblin armati di mazza vi diano la caccia. A meno che voi non siate degli appassionati dei Giochi di Ruolo...

Quando si ha a che fare con un nuovo picchiaduro, bisogna andarci piano. I vari *Toshinden, Tekken, Streetfighter Alpha, Mortal Kombat 3* e tutti gli altri titoli meno noti hanno dimostrato, ampiamente, che la console della Sony non teme confronti in questo campo. Tuttavia, scommettiamo che alcuni lettori non vedono l'ora di inserire nella loro console un picchiaduro divertente, giocabile e, cosa più importante, originale. Ok, sappiamo che pretendere un capolavoro su una console da 400 mila lire solo due anni fa era impensabile, ma ora è lecito aspettarsi un picchiaduro tridimensionale perfetto!

La Namco è sicuramente la dominatrice incontrastata di questo genere, dato che i suoi *Tekken* sono sicuramente i prodotti migliori attualmente in circolazione. Tuttavia, non mancano certo gli sfidanti al titolo di campione dei picchiaduro. Il prossimo che visiterà le nostre PlayStation sarà *Iron And Blood* della Acclaim, già responsabile delle conversioni in videogiochi di *WWF Wrestlemania* e *Street Fighter: The Movie.*

Iron And Blood è un picchiaduro 3D basato sul mondo di Ravenloft del sistema di gioco di ruolo Advanced Dungeons and Dragons. Probabilmente,

1


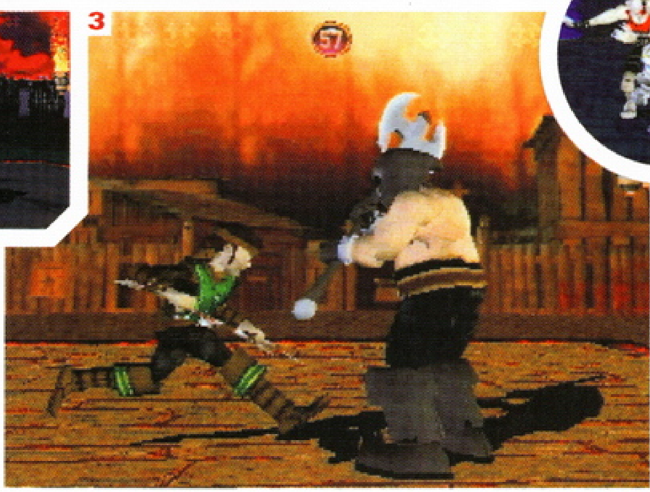
2


[1] *Iron and Blood* è il primo picchiaduro a incontri che sfrutta il sistema Dungeons and Dragons. [2] Ogni guerriero avrà abilità e armi particolari.



1

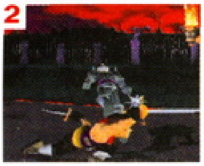

2


3


4


[1] I guerrieri sono ispirati al mondo di Ravenloft. [2] *Iron and Blood* presenta dei lottatori molto interessanti, come goblin, nani, uomini lupo e gargoyle. [3] Ottimi questi stivali, non è vero? [4] Il sangue non manca proprio...

■ CASA:	Acclaim	■ PROVENIENZA:	US
■ SVILUPPATORE:	TAKE 2	■ GENERE:	Picchiaduro
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ GIOCATORI:	Uno o due

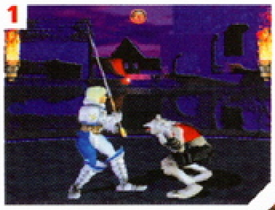




[1] "Coraggio, vieni a farti squartare dalla mia spada!". [2] Non abbiamo la più pallida idea di quello che sta per succedere... [3] Mmmh, mi sembra una situazione molto pericolosa.

qualche lettore non saprà neanche di cosa stiamo parlando. Beh, in pratica la Acclaim ha pagato i diritti per utilizzare le creature fantasy e i personaggi del sistema AD&D, probabilmente il più famoso gioco di ruolo da tavolo in Italia e nel mondo. Vedrete quindi picchiarsi e azzannarsi tra loro nani, gargoyle, goblin, maghi, uomini lupo, gladiatori e così via. Ogni lottatore potrà contare su particolari abilità e armi magiche, e verrà animato fluidamente da oltre 4.000 poligoni (i programmatori affermano che l'engine del gioco può gestire 225.000 poligoni al secondo). Alcuni guerrieri saranno equipaggiati con asce, spade, mazze, sciabole, tridenti, altri si baseranno essenzialmente sulla loro capacità di lanciare devastanti incantesimi d'attacco, ma non mancherà chi tenterà semplicemente di mandarvi al tappeto con i soliti pugni e calci.

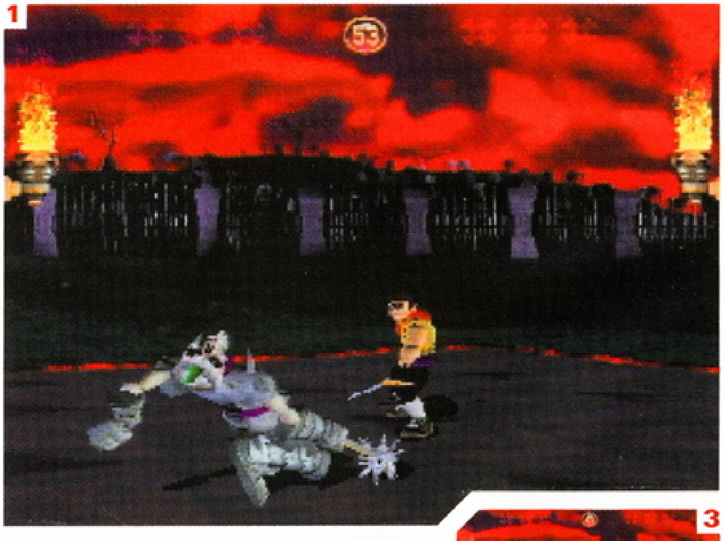
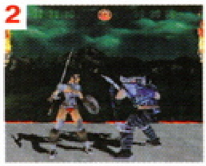
L'esperienza insegna

Iron and Blood vi consentirà, progredendo nei combattimenti, di guadagnare armi più potenti e poteri magici extra. Ad esempio, raccogliendo la bambola voodoo, potrete evitare ogni danno e trasferirlo direttamente al vostro avversario. Un altro artefatto, la pietra nera, vi consente di sottrarre gli oggetti dei vostri nemici. E considerate che esistono ben 16 oggetti di questo tipo! Ovviamente, prima di formulare un giudizio vogliamo provare *Iron and Blood* sul campo, ma se la Acclaim riuscirà a combinare la frenetica azione di un picchiaduro, con gli elementi da gioco di ruolo della AD&D, avremo tra le mani un sicuro campione e un valido sfidante al trono del miglior gioco di combattimento.



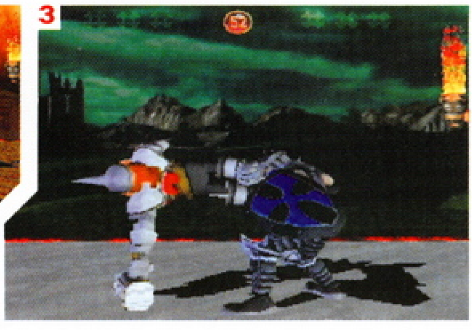


[1] Un colpo da mal di stomaco... [2] L'altezza non è sempre indice di forza. [3] Spesso entrambi i combattenti finiranno insieme al tappeto.


[1] I personaggi sono animati davvero bene. [2] Due nemici faccia a faccia. [3] *Iron & Blood* conterà il solito repertorio di spettacolari mosse speciali.



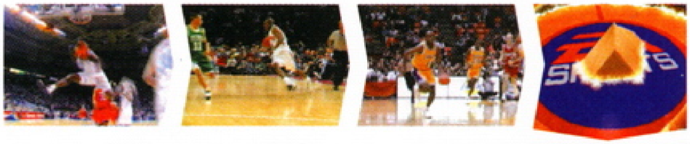
[1] *Battle Arena Toshinden* insegna. [2] Potrete accumulare nuove abilità vincendo i vari combattimenti. [3] Sta per iniziare una vera sfida.

Ogni lottatore potrà contare su particolari abilità e armi magiche, e verrà animato fluidamente

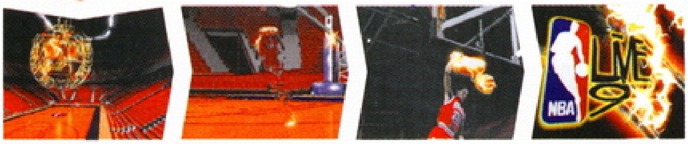


NBA 97

L'NBA è iniziata e l'Electronic Arts si prepara ad affrontare una lunga stagione di basket-spettacolo con i suoi assi.



Dopo una certa delusione per la vecchia versione di *NBA LIVE* (sicuramente ha sofferto del paragone con *Total Nba 96*) l'Electronic Arts è decisa a convincere gli appassionati di basket con *Nba 97*. Lo standard dei titoli sportivi dell'EA è confermato dall'ottima intro.



L'Electronic Arts è una delle case di software che ha pubblicato il maggior numero di giochi per PlayStation. È famosa soprattutto per le simulazioni sportive. Le più note riguardano calcio, hockey su ghiaccio, golf, pallacanestro e football americano. Molti di questi titoli hanno fatto la storia dei giochi per le console a 16-bit. Nel corso degli anni l'Electronic Arts ha continuato a rinnovare con versioni "annuali" i suoi giochi anche se non sempre l'aggiornamento migliorava la versione precedente.

Pga Tour Golf per Amiga rimane comunque un classico. La grafica era un po' rozza ma la giocabilità era veramente ottima. La versione Megadrive di *Ea Hockey* rimane uno dei migliori giochi a due mai realizzati nella storia. Era chiaro che la svolta tecnologica dei 32-bit e delle tecniche di motion capture avrebbe influenzato lo sport su console. Alcuni giochi versione 96 sono stati deludenti come nel caso di *Fifa* che era sicuramente peggiore rispetto alla versione Megadrive mentre *Nba Live 96* aveva una grafica deludente anche se alcune animazioni non erano male. Altri giochi come *Madden* non erano stati realizzati per la PlayStation.

Quest'anno l'Electronic Arts ha lavorato duramente anche per battere la concorrenza agguerrita di *Actua Soccer* e *Adidas Power Soccer* per il calcio e di Total *Nba 96* per la pallacanestro.

Nuove caratteristiche

L'EA ha ridisegnato la grafica di tutto il gioco, dal campo ai giocatori, e il risultato sembra di essere di ottima qualità con uno stile luccicante tipo *Total Nba* . Il gioco ha quattro livelli di difficoltà e comprende squadre, giocatori, statistiche e loghi del campionato NBA che è iniziato ai primi di novembre. *Nba '97* è spettacolare con schiacciate e varie evoluzioni dei giocatori. Naturalmente, sono inserite tutte le ultime novità che abbiamo trovato in altri giochi di basket come *Total* e *In the Zone* : play-off, incontri amichevoli, tornei, cambi di giocatori, varie visuali di gioco.

Non ci resta che aspettare la versione definitiva del gioco. Ci aspetta un bell'anno per il basket su PlayStation visto che anche la Sony sta lavorando alla nuova versione di *Total Nba 97* .

1


2


3


[1] *Nba 97* riuscirà superare *Total Nba* della Sony [2] EA ha inserito giocatori e statistiche dell'Nba 97 [3] La visuale isometrica.

2


1


[1] Un'azione di gioco vista da bordo campo. [2] È il momento di una difesa press a tutto campo.

■ CASA:	EA	■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	1 o 8
■ SVILUPPATORE:	Interno	■ PROVENIENZA:	Canada	■ GENERE:	Simulazione Sportiva

X-COM
Terror from the deep

Navi che scompaiono senza lasciare traccia, **piattaforme petrolifere che esplodono** e città costiere terrorizzate dall'apparizione di strane creature dagli abissi? A quanto pare, **le vacanze dell'XCOM sono finite...**

Sono passati molti anni dai giorni in cui gli assalti alieni al nostro pianeta venivano respinti da un'organizzazione segreta chiamata XCOM in *X-COM: Enemy Unknown* della MicroProse.

Ma ora gli oceani del pianeta sono infestati da strani vascelli alieni. Le marine commerciali di tutto il mondo sono decimate da attacchi di violenza inumana. Le stazioni di ricerca sottomarina riferiscono anomale fluttuazioni energetiche e attività sismiche eccezionalmente superiori alla norma. Qualcosa si sta risvegliando sul fondo degli oceani. E non ha intenzioni amichevoli.

X-COM: Terror From The Deep è il seguito di *X-COM: Enemy Unknown*, e pone il giocatore nei panni del direttore della X-COM Corporation. Poco prima della distruzione della loro base marziana, gli alieni inviarono un segnale di soccorso così potente da risvegliare una grande astronave precipitata in tempi remoti sul fondale degli oceani terrestri. Sono dovuti trascorrere molti anni prima che tutti i computer dell'astronave tornassero al livello di massima efficienza, ma ora le creature che si trovavano a bordo in animazione sospesa sono state risvegliate e gli alieni stanno preparandosi a invadere nuovamente il nostro pianeta - sbucando da sotto le onde.

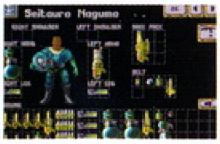
Enemy Unknown fu uno dei primi giochi di strategia per PlayStation e a tutt'oggi resta uno dei migliori. *Terror From The Deep* offre al giocatore una nuova collezione di tecnologie, armi e veicoli da sviluppare e impiegare sul campo di battaglia, oltre naturalmente a un inedito zoo di razze aliene contro cui combattere. Il gioco è diviso in due parti: nella prima il giocatore costruisce una serie di basi galleggianti negli oceani e sorveglia l'attività planetaria dei suoi avversari. Quando i sensori individuano un'astronave nemica o quando gli alieni attaccano un porto o un'isola, il giocatore invia sul posto un commando addestrato al combattimento contro gli invasori. Qui inizia la seconda parte, in cui ogni soldato viene armato, equipaggiato e controllato individualmente, nel tentativo di uccidere o catturare i nemici. L'obiettivo finale è distruggere la nave-madre aliena prima che riesca a riattivare il suo devastante armamento di bordo.

Con una grafica completamente rinnovata, 10 volte le animazioni presenti nel primo titolo, effetti speciali subacquei e nuove armi, missioni e tipi di terreno, *Terror From The Deep* potrebbe rivelarsi il miglior gioco di strategia mai realizzato per PlayStation.

1


2


[1] Oltre che i marine è possibile acquistare veicoli blindati di supporto per le truppe. [2] La pianificazione strategica del gioco avviene su questa mappa raffigurante l'intero pianeta.





3


Equipaggiare le truppe, studiare la tecnologia aliena, costruire basi, e, (naturalmente) cacciare e uccidere i crudeli avversari - *X-COM* è questo e altro ancora.

4


5


■ CASA:	MicroProse	■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	Uno
■ SVILUPPATORE:	Interno	■ PROVENIENZA:	Inghilterra	■ GENERE:	Strategia



I PlayStation Centers ti aspettano!

PIEMONTE e VALLE D'AOSTA

ALEX COMPUTER
C.SO FRANCIA, 333/4 — TORINO

ALEX COMPUTER "LE GRU"
c/o CENTRO COMM.LE "LE GRU" VIA CREA 10 — GRUGLIASCO (TO)

BARALE
VIA ROMA, 13 — NOVARA
VIA OMAR, 2 — NOVARA

CAMELOT
VIA MACALLÈ, 15 — BIELLA

COMPUTER 1
C.SO F. CAVALLOTTI, 126 — ASTI

COMPUTER WORK
VIA RIVOLI, 38/A — ORBASSANO (TO)

EVOLUZIONE COMPUTERS E GAMES
C.SO FRANCIA 11 Bis/C — TORINO

FLASH GAME
VIA VALDIERI, 12 — TORINO

HOBBY CENTRO
VIA P. FERRERO, 15/B — ALBA (CN)

IL MULTUMEDIALE
VIA AUBERT, 31 — AOSTA

LA PALLA
VIA SILVIO PELLICO, 20 — PINEROLO (TO)
c/o CENTRO COMM.LE "LA PREALPINA" VIA TORINO, 12 — ROLETTO(TO)

MAYA IMMAGINE E SUONO
C.SO ROMA, 217 — GRAVELLONA TOCE (VB)

MEGA-LO-MANIA
VIA G. FERRARIS, 90 — VERCELLI

PLAY GAME SHOP
VIA'CARLO ALBERTO, 39/E — TORINO

QUEEN COMPUTER SHOP
L.GO TURATI, 49 — TORINO

ROSSI COMPUTER
C.SO NIZZA, 42 — CUNEO

SQUID
VIA MILANO, 10 — TORINO

YOU TOO
VIA ROSSINI, 3/E (ANG.VIA PO) — TORINO

LOMBARDIA

2M ELETTRONICA
VIA SACCO, 3 — COMO
VIA DEI PESCATORI, 38 — LECCO
VIA PORADA, 19 — SEREGNO (MI)

ALL GAMES
C.SO ITALIA, 58/A — SARONNO (VARESE)

AMBO GIOCHI
VIA BORGO PALAZZO, 80 — BERGAMO

ANNIBALE
VIA FONTANA, 93 — LIVIGNO (SO)

ARIVIVIS
P.ZZA I°MAGGIO, 13 — CORSICO (MI)

BIT 84
VIA ITALIA, 4 — MONZA (MI)

BRUNO CASTOLDI
PIAZZA CORDUSIO — MILANO
CORSO LODI, 9 — MILANO

CASTOLDI ADA
VIALE MONZA, 194/204 — MILANO
VIALE VITTORIO VENETO, 20 — MILANO
VIALE ARETUSA, 36 — MILANO

CASTOLDI S.R.L.
CORSO MILANO, 45/47 — MONZA
VIA VITTORIO EMANUELE, 65 — VIMERCATE (MI)
VIA ITALIA, 197 — BUSNAGO (MI)

CENTRO DISCOUNT
VIA PLAN, 93 — LIVIGNO (SO)

COMPUTER
GALLERIA FERRI, 7 — MANTOVA

ELTRON
VIA 4 NOVEMBRE, 1 — BARZANO' (CO)
CENTRO COMMERCIALE "I LAGHI" — ERBA (CO)

FERGIOCHI
VIA MARMIROLO, 8 — GABARARA (MN)

FLOPPY
VIA CARROBBIO, 13 — VARESE
VIA MORAZZONE, 2 — VARESE

FRATELLI MIAZZO
SS. DEI GIOVI, 7 — FINO MORNASCO (CO)

FUMAGALLI
VIA CAIROLI, 40 — LECCO

GALIMBERTI
VIA SOLARI, 5 — MILANO
VIA NAZIONALE DEI GIOVI, 28/36 — BARLASSINA (MI)
VIA PASQUALE PAOLI, 47/A — COMO
CORSO BUENOS AIRES, 64 — MILANO
VIA CANONICA — MILANO
VIALE FULVIO TESTI — SESTO S. GIOVANNI
VIA RISORGIMENTO, 48 — CASSINA RIZZARDI (CO)
VIA GRANDI — SARONNO (VA)

GAMELAND
C.SO BUENOS AIRES, 54 — MILANO

GAMELAND 2
VIA DANTE, 16 — MILANO

GIOCHI GARDEN
C.SO SEMPIONE, 33 — GALLARATE (VA)

GUALINI COMMERCIALE
VIA DORNO, 68 — GARLASCO (PV)
CORSO NOVARA, 123 — VIGEVANO
VIA TURATI, 30 — PAVIA

HI FI MORONI
VIA SERIO, 2 — ALBINO (BG)

I BELEE CONSOLLES DEPARTMENT
VIA LORENTEGGIO 22/24 — MILANO

JOYSTICK FUN
VIA LORENTEGGIO, 38 — MILANO

LA COCCINELLA
CENTRO COMMERCIALE VIA FERMI, 1 — CURNO (BG)
CENTRO COMMERCIALE VIALE PIEMONTE — VERDELLO (BG)

MAGIC SCREEN
VIA FABANI, 18 — MORBEGNO (SO)
VIA MAZZINI, 44/A — SONDRIO

MARCUCCI
VIA F.LLI BRONZETTI, 37 — MILANO

MASTER GAME
VIA FRATELLI UGONI, 10 — BRESCIA

MASTER PIX
VIA ZAPPELLINI, 4 — BUSTO ARSIZIO (VA)

MEGABYTE
PIAZZA MALVEZZI, 11 — DESENZANO (BS)

MISTER BIT (PROXIMA)
STRADA PADANA SUP.,292 — VIMODRONE (MI)

NEWEL
VIA MAC MAHON, 75 — MILANO

NEW GAME
VIA IV NOVEMBRE, 55 — LUMEZZANE PIEVE (BS)

PENATI
VIA SIMONE DA CORBETTA, 49 — CORBETTA (MI)
VIA MATTEI, 29/31 - S.S.VERCELLI — NOVARA
VIA TICINO, 1 — ABBIATE GRASSO (MI)
TANGENZIALE OVEST Km. 15 — TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI)

PERGIOCO
VIA ALDOVRANDI — MILANO
VIA S.PROSPERO, 1 — MILANO

PLAY MARKET
GALLERIA S.CARLO, 6 — MILANO

PUNTO AUDIO VIDEO
VIA V. VENETO, 69 — BRESCIA
VIA CREMONA, 150 — BRESCIA

RIVOLA
VIA VITRUVIO, 43 — MILANO

RITZ OPTICA
VIA SAROCH, 89 — LIVIGNO (SO)

SCOTTI GIOCATTOLI
VIA B. LUINI, 5 — COMO

TINTORI
VIA BROSETA, 1 — BERGAMO

VIGASIO
C.SO ZANARDELLI, 25 — BRESCIA

WARE HOUSE (PRINTEX)
C.SO BUENOS AIRES, 53 — MILANO
VIA MARGHERA, 37 — MILANO

LIGURIA

AZ WORLD
VIA FRANCIA,72 — GENOVA

BABY PARK
VIA CESAREA, 85/R — GENOVA
VIA C. ROLANDO, 183/R — GENOVA
VIA GALATA, 93/R — GENOVA

BLASTER
VICO DEI CREMA, 13/R — SAVONA

CELESIA ENZA
VIA GARIBALDI, 144 — LOANO (SV)

ECR ELETTRONICA
VIA ARCHIMEDE, 155/ROSSO — GENOVA

F.LLI PAGLIALUNGA EXPERT
VIA MAZZINI, 4 E 19 — RAPALLO (GE)
VIA S.RUFINO, 6 — CHIAVARI (GE)
VICO LICETI 6 — RAPALLO (GE)

GOEMON VIDEOGAMES
VIA FERRO, 1/R — SESTRI PONENTE (GE)

IL BALILLA GIOCATTOLI
VIA F.APRILE, 112/ROSSO — GENOVA

MONDO GAMES
C.SO GENOVA, 170 — LAVAGNA (GE)

OFFICE & GAMES
VIA AMENDOLA, 43 — IMPERIA

SCABINI GIOCATTOLI
VIA C.RETA, 7-9/ROSSO — BOLZANETO (GE)

SCAGLIARINI ARCANGELO
VIA FIUME 142/A — LA SPEZIA

SOFTMANIA
PIAZZA CADUTI DELLA LIBERTÀ, 25 — LA SPEZIA

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3 — FINALE LIGURE (SV)

TRIVENETO

ADRIATICA CASA
VIA VERDI, 48 — ODERZO (TV)
VIA LUZZATI, 108 — TREVISO
VIA MEDAGLIE D'ORO, 59 — BELLUNO
VIA OLMO, 45 — ALTAVILLA VICENTINA (VI)

ASTER MARKET
VIA MARINONI, 5 — BASSANO DEL GRAPPA (VI)

BIG MARKET
VIA COL DI SALCE, 3 — BELLUNO

CAMONICO S.p.A.
QUARTIERE FIRENZE — BASSANO DEL GRAPPA (VI)

CENTRO RADIO
VIA IMBRIANI, 8 — TRIESTE

CENTRO RADIO TV FONTI
C SO MILANO, 80 — PADOVA
VIALE PORTA PO', 87/C — ROVIGO

COMPUGAMES
C.SO CAVOUR 5/A — VERONA

COMPUTER ONE 2
VIA PITAGORA, 12 — VERONA

COMPUTER POINT
VIA ROVIGO, 22 — BOLZANO

COMPUTER SACE
CENTRO I GIARDINI DEL SOLE — CASTELFRANCO V.TO (TV)

COMPUTER SACE
CENTRO GIOTTO — PADOVA

CONSOLE SHOP
GALL. S.LORENZO, 11/13 — VICENZA

CRONST
VIA G. GALILEI, 25 — TRENTO

ECHOS
CENTRO LE PIRAMIDI — TORRI DI QUARTESOLO (VI)

ELETTRO CASA NORD
VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER) — TRENTO

FERRARIN
VIA DE MASSARI, 10 — LEGNAGO (VR)

GAME MASTER
VIA AQUILEIA, 15/A — UDINE

GUERRA COMPUTER
CENTRO VALE CENTER — MARCON (VE)
P.ZZA S.TRENTIN, 6 — TREVISO
VIA BISSUOLA 20/A — MESTRE (VE)

GUTWENIGER
VIA PORTICI, 16 — BOLZANO

HIDEA INFORMATICA
c/o CENTRO COMM.LE FRIULI — TAVAGNACCO (UD)
c/o CENTRO COMM.LE AUCHAN — MESTRE (UD)

MOFERT 5
VIA LEOPARDI 24/A — UDINE

MUSIC CENTER
VIA BOLZANO, 39 — GARDOLO (TN)

NEGOZI ECO ITALIA
TRENTINO ALTO ADIGE

NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI

NEGOZI GET TRIVENETO
Tel. 049-8700854

NEGOZI UBER
VIA MASCAGNI, 31 — CASTEL D'AZZANO (VR)
V.LE VENEZIA, 5 — VERONA

SARTO RADIO TV
VIA ARMISTIZIO, 79 — PADOVA

SCHIAVOTTO
SS MAROSTICA, 24 — VICENZA

SME
VIA ORSATO, 5 — MARGHERA (VE)
"CENTRO PIAVE" — S.DONA' DI PIAVE (VE)
VIA CONEGLIANO, 59 — SUSEGANA (TV)
VIA NINO BIXIO, 3 — ZOPPOLA (PN)
V.LE VENEZIA, 8 — PORTOGRUARO (VE)

TECNOCITY
VIA VALPOSINA, 55 — THIENE (VI)

TESTI GIOCATTOLI
VIA S. LUCIA, 13/23 — PADOVA

TUTTO VIDEO
VIA S. ANGELO, 86/C — TREVISO

VENEZIA NET
CASTELLO, 6184 — VENEZIA

VIA COL VIDEO
STRADONE S. FERMO, 11/A — VERONA

VIDEOLAND GAMES
VIA RISMONDO, 4 — TRIESTE

VIDEOUNO
PIAZZA CESARE BATTISTI, 10 — CAVALESE (TN)

EMILIA ROMAGNA

BAIT & BORGHI
VIA VOLTURNO, 7/F — BOLOGNA

CABRINI
CENTRO COMMERCIALE TORRI, int 19 — PARMA
VIA GRAMSCI, 58 — SORBOLO (PR)

CARTOLERIA STERLINO
VIA MURRI, 73/C-D — BOLOGNA

CD ONE
VIA SANDRO PERTINI, 45 — COLLECCHIO (PR)
COMET
VIA MICHELINO, 105 — BOLOGNA
COMPUTER ONE
VIA VELA, 12/2 — BOLOGNA
CONSOLLE 2000
VIA DELLA LUNA, 32 — FERRARA
DEDALO
LARGO ROMA, 1 — SALSOMAGGIORE T.(PR)
GAME OVER
VIA SOPRAMURO, 52 — PIACENZA
GET READY
VIA GUIDOTTI, 40/B — BOLOGNA
MARCO POLO
VIALE ROMA, 171 — FORLÍ
NEGOZI GET EMILIA ROMAGNA
Tel. 049-87008
ORSA MAGGIORE
CENTRO COMM.LE PORTALI - V.LE DELLO SPORT 50/22 — MODENA
PACMAN
VIA PACIAUDI, 3 — PARMA
RED & BLACK COMPUTER
VIA MONTE SABOTINO 1/E — CARPI (MO)
VIDEO HOUSE
VIALE OLIMPIA, 14/A — REGGIO EMILIA
ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO
VIA A. SAFFI 78/BIS — PARMA
ZUCCHELLI BENVENUTO
VIA CAVOUR, 74 — RAVENNA

TOSCANA

ANDREINI LORIS
VIA PAGLIALUNGA, 5 — GROSSETO
BELLANTI
L.GO P. L. DA PALESTRINA, 13 — SCANDICCI (FI)
BIANCHI ELETTRONICA
STRADA MASSETANA ROMANA, 24 — SIENA
BOBINI GIOCATTOLI
VIA L.B. ALBERTI 1/H — AREZZO
C.D.S
VIA V.VENETO 115/117 — AREZZO
PIAZZA GIOTTO 29 — AREZZO
VIA P.TOSELLI, 126 — FIRENZE
VIALE DEI MILLE 140 — FIRENZE
VIA DI NOVOLI, 22 — FIRENZE
VIA C. DEL PRETE 6 — LUCCA
VIA MARINA VECCHIA 222 — MASSA
VIA CARNELUTTI — PISA
CIPOLLA ANTONIO
VIA VITTORIO VENETO 26 — LUCCA
COMPUTER & CO
VIA BISENZIO A S. MARTINO, 3/B — PRATO
COMPUTER SERVICE
VIA BONGHI, 2 — GROSSETO
CONSOLE GAMES
VIA EMPOLESE, 36 — MONSUMMANO TERME
CONSOLE POINT
VIA V. GIOBERTI 16 — MONTECATINI TERME
ELECTRONIC CENTER
VIA LEON CAVALLO ANG C.SO ROMA — MONTECATINI TERME (PISTOIA)
FLOATING POINT
GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32 — MASSA
FUTURA 2
VIA L. CAMBINI, 17/19 — LIVORNO
GAME STORE
VIA M. FANTI, 1D/R — FIRENZE
GENIUS COMPUTER
VIA M. COPPINO, 113 — VIAREGGIO
GIOCOMANIA
VIA L. ANDREOTTI, 11 — PESCIA
HOBBYTRONICS
VIA F. CORRIDONI, 15/A — FIRENZE
IL COMPUTER
V.LE COLOMBO 216 — LIDO DI CAMAIORE
LA CITTÀ DEI RAGAZZI
VIA V. DA FILICATA, 47 — PRATO
VIA L. MARENZIO, 27/29 — FIRENZE
VIA MEUCCIO RUINI, 18 — MONTEVARCHI (AR)
MI.DA DI LEPRI
VIA SOLFERINO, 90 — LIVORNO
MILLENIUM
VIA DEL PARADISO, 2/R — FIRENZE
MORGANA
VIA DALMAZIA 424 — PISTOIA
NEGOZIO CALAMAI
VIA DEI CIMATORI 17/R — FIRENZE
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
PRATO VIDEO
VIA DA FILICAIA, 36 — PRATO
PUNTO SOFT
VIA TORCICODA 1/R — FIRENZE
PUNTO SOFT 3
VIALE GUIDONI 77/B — FIRENZE
PUNTO SOFT 7
VIA F. CAVALLOTTI 28 — PRATO
STEREOCENTRO
VIALE MANIN 33 — VIAREGGIO (LU)
TUTTI S.R.L.
VIALE MORGAGNI, 81/E — FIRENZE
VIDEOSOUND 2000
VIALE ITALIA 5 — LIVORNO

UMBRIA

BIG BANG
VIA MARCONI, 45 — PERUGIA
CASA DEL GIOCATTOLO
VIA VIETNAM, 8 — BASTIA UMBRA (PG)
C.D.S
VIA CAMPO DI MARTE 3 — PERUGIA
GIOCATTOLANDIA
C.SO CAVOUR, 281 — ORVIETO (TR)
MEGABIT CLUB
VIA ROMA, 169 — TERNI
UGLY KID
GALLERIA DEL CORSO, 19 — TERNI
WARE
VIA CAIROLI, 1 — CITTA'DI CASTELLO (PG)

ABRUZZO e MOLISE

COMPUTER MARKET
VIA TRIESTE 79/81 — PESCARA
ECOM SYSTEM
VIA ALBINO, 11/13 — CAMPOBASSO
FERRI ELETTRODOMESTICI
VIA TIBURTINA VALERIA, 57 — PESCARA
VIA EMILIA, 10 — PESCARA
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 85 — FRANCAVILLA AL MARE (CH)
SS. 17, 36 — L'AQUILA
C/O CENTRO COMMERCIALE "FIORDALISO" VIA CURIEL, 25 — ROZZANO (AQ)
GIOCART DI ANTONIO RUSSO
VIA MARIO BIANCO, 6/8 — LANCIANO (CH)
MEGA-COMPUTER
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 76 — PESCARA
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
TECNO-MEDIA
VIA M. DELFICO, 32 — TERAMO
VIDEOCOMP
VIA TRIESTE, 18 — AVEZZANO (AQ)

MARCHE

BERDINI
VIA S.PELLICO — CIVITANOVA MARCHE (MC)
BIG TOYS
VIA VALENTI, 2 c/o CENTRO MIRUM — ANCONA
COMPUTER POINT
VIA ERASMO MARI, 53 — ASCOLI PICENO
GAME POINT
VIA XXIV MAGGIO, 64/1 — PESARO
GIOCATRE
VIA MARSALA, 10 — ANCONA
JACKPOT
VIA N. SAURO, 11/B — JESI (AN)
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
PELLEGRINI
S.S. 16 ZONA BARACCOLA — ANCONA
CENTRO COMM. LE "IL MOLINO" VIA ABBAGNANO — SENIGALLIA (AN)
CENTRO COMM. LE "METAURO" VIA EINAUDI, 30 — BELLOCCHI DI FANO (PS)
VIDEO GAMES CENTER
VIA B.BUOZZI, 16 — P.TO S.GIORGIO (AP)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP
VIA ORISTANO, 12 — CAGLIARI
VIDEO GAMES
VIA DEI MILLE, 17 — SASSARI

LAZIO

BONFANTINI
VIA TUSCOLANA, 1006 — ROMA
CHIOCCIA LEONILDE
V.LE G.MARCONI, 277 — ROMA
COMPUTER GRAPHIC SYSTEM
VIA DELLE ORCHIDEE, 14/16 — RIETI
ELETTROVIMAR
VIA LAGO DEI TARTARI, 63 — GUIDONIA (RM)
FANTASY VIDEO
VIA ELIO VITTORINI, 91/93 — ROMA
FILMANIA 4
VIA DONATELLO, 37/A-B-C — ROMA
F.LLI AGOSTINELLI
CORSO GRAMSCI, 26 — GENZANO (RM)
GAME POINT
VIA DEL CLEMENTINO, 95 — ROMA
GI.GI. WATCH
VIALE IPPOCRATE, 25 — ROMA
GIOCO FOLLIA
VIA PARMA, 5 — ROMA
GRUPPO HOLLYWOOD VIDEOTECHE
VIA LAURENTINA, 775 — ROMA
HABITAT ZANGRILLI
S.S. 155 N.113 — FROSINONE
L'ARCOBALENO
VIA CASSIA 6/C — ROMA
VIA CANDIA, 56 — ROMA
M ELECTRONICS
c/o CENTRO COMM.LE "I GRANAI" — ROMA
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
ODIS
P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31 — ROMA
P.C.C. COMPUTER HOUSE
VIA CASILINA, 283/D — ROMA
PERGIOCO
VIA DEGLI SCIPIONI, 109 — ROMA
PLANET GAME
VIA DI MONTEVERDE, 120 — ROMA
PLAYGROUND
VIA GREGORIO VII, 162/A-B — ROMA
POWER GAME
VIA DEI LAURI, 129 — APRILIA (LT)
PUNTO DUE VIDEOGAMES
VIA TRIONFALE, 14073 — ROMA
R.C.E.
PIAZZA DEI GERANI, 40 — ROMA
SOCIETÀ ARMA
V.LE TRASTEVERE, 233/B/C — ROMA
SPAZIO IN
VIA ROMA, 39 — POMEZIA (RM)
TECNO SYSTEM
VIA LAVANGA, 76 — FORMIA (LT)
THE NEXT LEVEL
VIA GADAMES, 20/B — ROMA
TONTINI CESARE
VIA GRAMSCI, 36 — ANZIO (RM)
TOP COMPUTERS S.R.L.
VIA DEL LIDO - CENTRO MARBELLA — LATINA
TOYLANDIA
VIA TYCHY, 33 — CASSINO (FR)
TROIANI VIDEOGAMES
VIA MILLESIMO, 27 — ROMA
VIDEOLAND
VIA PONZIO COMINO, 33/35 — ROMA

CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC
VIA LISTRIERI, 17 — CAPRI (NA)
COMPUTERLANDIA
VIA CONSALVO CARELLI, 35 — NAPOLI
ELETTRONICA MARPES SHOW
P.zza CASTELNUOVO DELLE LANZE, 21 — S. PAOLO BELSITO (NA)
ELETTRONICA SAVARESE
VIA VIRGILIO, 76 — CASTELLAMMARE DI STABIA (NA)
EXPLOTION VIDEOGAMES
VIA F. PETRARCA, 35 — CASORIA (NA)
GIOCAMONDO
VIA MADDALENA, 26 — NAPOLI
VIA DUOMO 290/G — NAPOLI
VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44 — NAPOLI
GIOCATTOLI LANZETTA
VIA CARDUCCI, 45 — AVELLINO
I D C
VIALE AUGUSTO, 138 — NAPOLI
INFORMATICA ESSE
VIA LIBERTÀ, 258 — PORTICI (NA)
MFC QUAGLIA
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
MIGLIARDINI UMBERTO
VIA SANT'ANNA DEI LOMBARDI — NAPOLI
MULTIMEDIA
VIA GUARINI, 23 — AVELLINO
VIA TORRETTA, 19 — BENEVENTO
NEW COMPUTER MARKET
C.SO GARIBALDI, 65 — SALERNO
NEW MEDIA
VIA DE GASPERI 42/44 — CASERTA
SAGMAR
VIA S. LUCIA, 132/134 — NAPOLI
C/O EUROMERCATO — CASORIA (NA)
TECNOSHOP
VIA ROMA, 5/7 — SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)
THE LYON GAMES
VIA G. CARDUCCI, 119 — CASORIA (NA)
TRONY CAMPANIA
VIA P. NENNI, 54 — MUGNANO (NA)
VESPOLI GIOCATTOLI
VIA EPONEO, 206 — NAPOLI

CALABRIA

CONSOLE POINT
VIA GIUSEPPE VERDI (Palazzo Gemelli) — RENDE (CS)
DE LUCA GIOVANNI
VIA PANEBIANCO, 255 — COSENZA
ELIGIO ANNICHIARICO
VIA ROMA, 21 — CASTROVILLARI (CS)
FURCI EXPERT
C.SO VITTORIO EMANUELE, 98/106 — LOCRI (RC)
VIA XX SETTEMBRE, 137 — LAMEZIA TERME (CZ)
MEDIALAND
C.SO VITTORIO EMANUELE III, 29 — REGGIO CALABRIA
PRINCI MARIA
C. DA PARCHERIA — RIZZICONI (RC)
PRINCI MARIA — CATANZARO LIDO (CZ)
STARGAMES
VIA VENETO, 7 (Museo) — REGGIO CALABRIA
VIA SBARRE CENTRALI, 210 — REGGIO CALABRIA
TELERADIO PRODOTTI
LARGO OSPEDALE — CROTONE

SICILIA

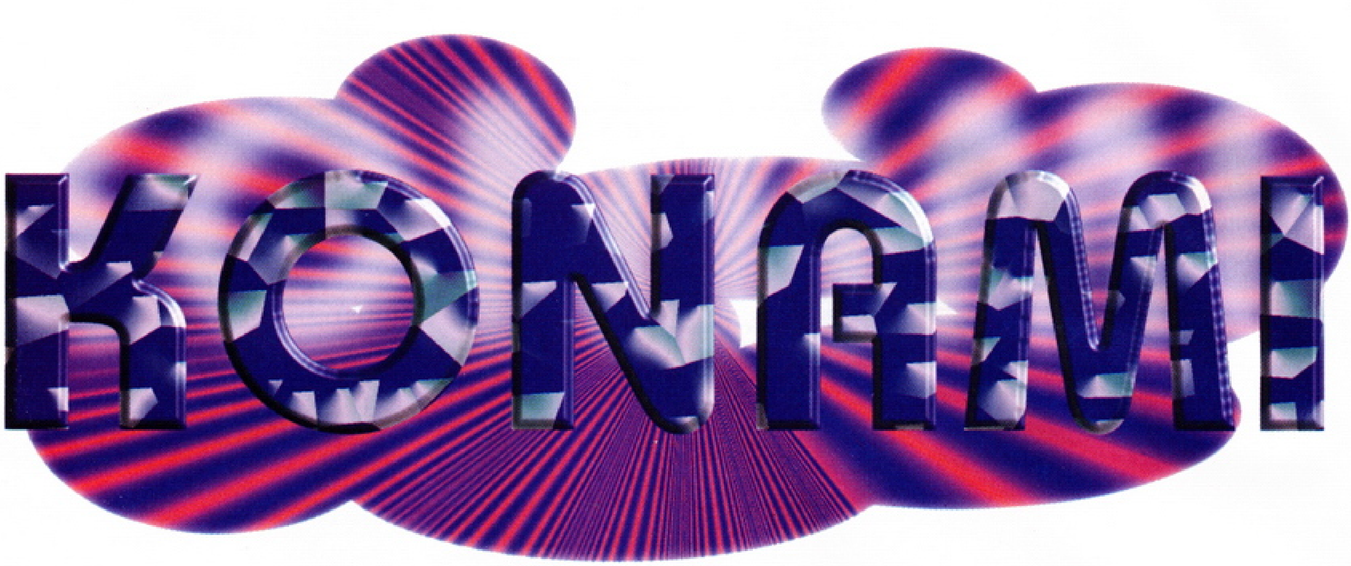
ABACUS
V.LE DELLE MAGNOLIE, 19 — PALERMO
BRUNO D. & FIGLI
VIA L. RIZZO, 32 — CATANIA
CARUSO CENTRO ELETTRONICA
VIA MARSALA, 129 — TRAPANI
CASCINO ANGELO & C.
C.SO UMBERTO E MARGHERITA, 2 — TERMINI IMERESE (PA)
CIAK SI GIRA
VIA BOLOGNA, 219 — VITTORIA (RG)
ELCO
VIA A. MORO, 27/29 — MISTERBIANCO (CT)
FANTASY GIOCATTOLI
VIA LOMBARDIA, 2 — VILLAGGIO MOSE'(AG)
GAME POINT
VIA T. LA ROSA, 38 — MILAZZO (MS)
HOME COMPUTER
V.LE DELLE ALPI 50/E — PALERMO
MAX LIVING
VIA REG. SICILIANA, 1920 — PALERMO
PAPINO
VIA CIRCONVALLAZIONE, 402 — PATERNÒ (CT)
PEDONE
VIA UGO LA MALFA, 81 — PALERMO
PRISMA COMPUTERS
VIA CANFORA 122/124 — CATANIA
RANDAZZO
VIA RUGGERO SETTIMO, 55 — PALERMO
SOIN S.R.L.
VIA MESSINA, 1 — PALERMO
SPORT SHOP
VIA XXX GENNAIO, 50 — TRAPANI
TOM & JERRY
VIA G. MARCONI, 2 — SCICLI (RG)
TOYLANDIA
PIAZZA DEL POPOLO, 35 — MARSALA (TP)

PUGLIA

A.C.
VIA GIOVINAZZI, 68 — TARANTO
BIT
VIA 95° REGGIMENTO DI FANTERIA, 87 — LECCE
DI MATTEO ELETTRONICA
VIA C. PISACANE, 11 — BARLETTA (BA)
ELETTRO JOLLY
VIA ZARA, 73 — TARANTO
LEVANTE COMPUTER
VIA DE GIOSA, 73 — BARI
PROGETTI INFORMATICA
VIALE MAGNA GRECIA, 108/B — TARANTO
RANIERI
VIA SPARANO, 97 — BARI
REGNO DEI BIMBI
VIALE EINAUDI, 17 — BARI
SASVA
VIA APPIA, 169 — BRINDISI
SUPERCONSOLE MANIA
VIA CRISPI, 72/A — TARANTO
VIDEOSUONO
VIA COSIMO DE' GIORGI, 3/5 — LECCE
WILLIAM'S COMPUTER
VIALE DELL'UNITÀ D'ITALIA, 71 — BARI

REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.
VIA 5 FEBBRAIO — FIORINA (REP. S.MARINO)



La saga dello sparatutto *Contra* presto avrà la sua brava conversione a 32-bit e gli appassionati di Giochi di Ruolo possono stare tranquilli. Il nuovo anno vedrà la realizzazione del campione d'incassi giapponese, *Suikoden*

Contra: Legacy Of War

- CASA: Konami
- SVILUPPATORE: Appaloosia
- DATA DI USCITA: Estate '97

La Konami è conosciuta per aver realizzato numerosi giochi, ma probabilmente una delle sue creazioni più riuscita è la saga di sparatutto che prende il nome di *Contra*, quella che in Europa è apparsa sul Super Nintendo sotto il titolo di *Super Probotector*. Il punto è che il gioco è uno degli sparatutto meglio concepiti di tutti i tempi. In più, è uno dei titoli che garantisce un'atmosfera fuori dal comune. Dimenticatevi i vecchi standard, con livelli pieni zeppi di cattivi da affrontare e il solito Boss il cui punto debole è immediatamente riconoscibile e non ci vuole niente per farlo secco. No, i livelli in *Contra* erano disegnati in maniera molto carina, ogni nemico era posizionato in modo ragionato e aveva sempre uno scopo ben preciso e i boss di fine livello erano terrificanti.

Le cose negli anni, però, sono cambiate, e nel tentativo di fare sì che il progetto possa inserirsi sul mercato al passo coi tempi, la Konami ha deciso di trasformare il suo sparatutto pressoché perfetto in un gioco in 3D, presumibilmente traendo vantaggio dalla tecnologia a 32-bit, realizzando così un'esperienza ludica molto più coinvolgente.

Lo scenario del gioco non denota eccessiva fantasia. Siete un soldato, o qualcosa di simile, con un arsenale pressoché infinito di armi, vi muovete in un'ambientazione futuristica piuttosto spoglia e nelle vostre escursioni dovete spazzare via diversi cattivoni di varie razze, umani/sub umani/androidi e via dicendo. L'azione del gioco, comunque, è tutt'altro che scontata. Come già accadeva nei precedenti episodi, c'è una sorpresa - solitamente pesante-

1


2

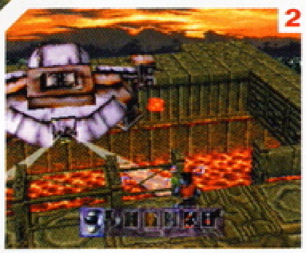

[1] Un boss di medio livello rappresentato da due torrette e una porta di ferro. È uno dei nemici più facili da eliminare. [2] Cercate di restare alle spalle del carrarmato, altrimenti cercherà di schiacciarvi.

1

2


[1] All'inizio del gioco, questa astronave si farà largo tra i cieli. [2] Scegliete tra uno dei quattro valorosi eroi.





[1] Questi mega cannoni sorgono dal sotto suolo. E si dimostrano ben difficili da eliminare. [2] Il boss del primo livello risulta piuttosto facile da eliminare.

mente armata - che vi aspetta dietro ogni angolo. Inoltre, è rimasta presente la possibilità di giocare in due che rendeva fantastici gli altri titoli della serie. Voi e un vostro amico potete gestire i movimenti di un soldato a testa e darvi una mano per superare i livelli. A causa della struttura dei livelli, ci si può aiutare in un modo piuttosto intelligente. Per esempio, al posto di sparare freneticamente senza sosta, una tattica che spesso paga è quella di fornire del fuoco di copertura con uno dei soldati, mentre l'altro si occupa di affrontare un nemico particolarmente agguerrito o di far saltare una postazione ben difesa. Riuscire a inserire la giocabilità dei titoli precedenti in un ambiente in 3D, rimane, comunque, una degli interrogativi che potrà determinare il successo o meno del gioco, ma per scoprirlo dovrete aspettare la recensione.

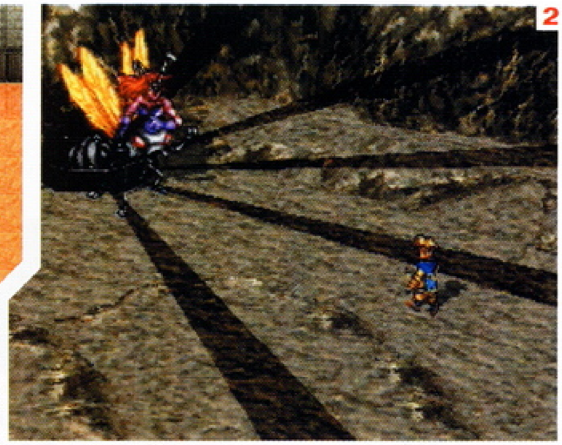
> Chi di voi conosce i Giochi di Ruolo rimarrà impressionato nel sapere che in *Suikoden* esistono 108



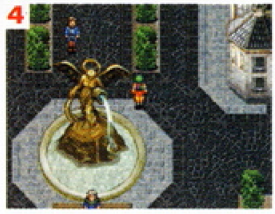


[1] Altre torrette. Sarò impressionabile, ma mi sembra che il gioco sia un piuttosto pericoloso! [2] Un ragno robot!!!





[1] Prima di iniziare dovrete inserire il nome del vostro personaggio. [2] Questa creatura deve essere in qualche modo imparentata con una vespa. [3] I personaggi attacono a turno. [4] La tipica statua da Gioco di ruolo.





Suikoden

■ CASA:	**Konami**
■ SVILUPPATORE:	**Interno**
■ DATA DI USCITA:	**Gennaio '97**

Oh, per tutti gli angeli del paradiso! È successo! Dopo mesi di attesa e montagne di lettere da parte di disincantati possessori di PlayStation, la Konami ha ceduto e ha annunciato che la realizzazione del proprio Gioco di Ruolo è ormai in dirittura d'arrivo.

Il titolo è *Suikoden*. Lo stile di gioco rispecchia fedelmente quelli che sono i canoni giapponesi di questo particolare genere: personaggi carini che girano per lo schermo affrontando ora questo ora quel mostro per guadagnare punti esperienza e migliorare le proprie capacità. Questo significa che gli appassionati dei GdR a 16-bit, troveranno lo stile di gioco piacevolmente familiare e la notizia ancora migliore è che il gioco presenta sufficienti tocchi grafici d'effetto, una colonna sonora grandiosa e un numero di effetti speciali che vi faranno capire che, probabilmente, i soldi che avete usato per acquistare la PlayStation sono stati spesi bene.

La trama del gioco ruota intorno a un giovane il cui padre è appena partito per la guerra, e ha lasciato al figlio il compito di gestire le proprie sostanze e di aiutare l'Imperatore in sua assenza. Inutile dire che l'Imperatore approfitterà della vostra fedeltà assegnandovi missioni su missioni, dando libero sfogo alla vostra voglia d'avventura.

Non rimane molto d'aggiungere, anche se la prima sensazione vedendo il gioco, è quella di un titolo decisamente piacevole. Se non altro, sarà molto grosso - chi di voi conosce i Giochi di Ruolo rimarrà impressionato nel sapere che esistono 108 personaggi non giocanti in *Suikoden*.





Durante le scene di lotta, la camera, a volte, zoomerà verso l'azione, evidenziando i particolari più interessanti.

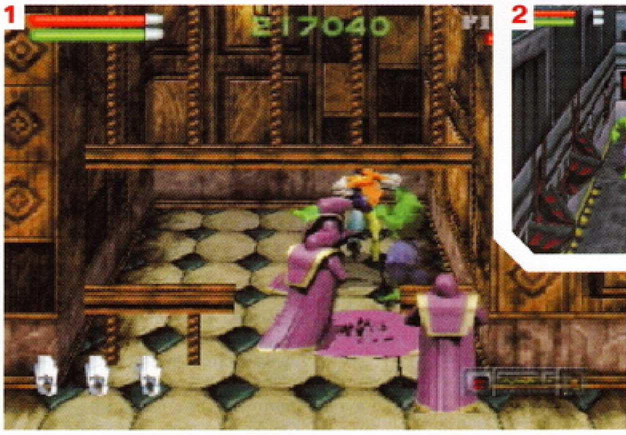
THE INCREDIBLE HULK

Il leggendario gigante verde della Marvel è ritornato, questa volta trasformato nell'eroe di un videogioco. Ma parrebbe che il dottor Banner non si voglia far vedere...

Già negli anni '70 il titano verde con i pantaloncini viola era una star. Non solo il fumetto dedicato a Hulk aveva conquistato il mercato, ma era nata pure una serie televisiva a suo nome. Ma ora siamo negli anni '90 e le cose cambiano al punto in cui Hulk diventa protagonista di un videogioco della Eidos Interactive dal prevedibile nome di *The Incredible Hulk*.

Come ci si potrebbe aspettare, si tratta di un gioco scevro di strategie ed enigmi particolarmente complessi, essendo sostanzialmente stato ideato per soddisfare la fascia più giovane dell'audience. Si tratta semplicemente di avanzare faticosamente attraverso ogni livello, pronto a usare pugni e calci per distruggere qualunque cosa si muova. Ma va bene anche se sta ferma - le casse e le finestre di vetro smerigliato sono un bel bersaglio.

Grazie a una bella intro (grafica 3d renderizzata, ovviamente) e ad alcuni sviluppi nella trama si riesce tuttavia a comprendere che Hulk deve dimostrare che i suoi poteri in puro stile picchiaduro possono essere messi al servizio dell'umanità. Questo porta al suo rapimento da parte di un gruppo di sedicenti supereroi chiamato Pantheon, che sottopone Hulk a una serie di prove perché dimostri il suo valore, sconfiggendo tutti i nemici contro i quali viene mandato dal suddetto Pantheon.





[1] I problemi durante il catechismo si ripercuotono nell'età adulta, come si nota dal pulpito distrutto. [2] Se col rosso si deve stare fermi, col verde si può andare? [3] Ma brucia!!





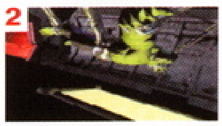
[1] Una infervorata discussione sui demeriti dell'arte tribale. [2] Nonostante il basso QI, certamente riuscirà ad aprire la porta... speriamo. [3] Belle luci, non è vero?

I personaggi

Nel più clamoroso stile fumettistico, Hulk viene aiutato a compiere le sue imprese da quattro illustri compagni, ciascuno dei quali dotato di nome sufficientemente ridicolo. Essi possono essere richiamati perché ci aiutino a uscire dalle situazioni più complicate, ma è meglio evitare di fare troppo affidamento su di loro, vista la breve permanenza nel gioco. Atalanta appare, e per quindici/venti secondi sommerge i nemici in una pioggia di frecce, Hector congela gli avversari con le sue dita di ghiaccio, Ajax travolge sia i nemici che i muri con la sua massa (probabilmente ha una società di assicurazioni) e infine Ulysses si erge a scudo dietro al quale ripararsi, da femminuccia come solo Hulk sa essere.

L'ambiente di gioco è vagamente tridimensionale, con una leggera distorsione isometrica dovuta alla visuale in terza persona. Non solo è possibile camminare da destra a sinistra, ma anche 'dentro', con sfondi in texture-mapping che si materializzano. Questo vuole dire che i livelli sono molto più grandi di quanto non si penserebbe di primo acchito, e stracarichi di nemici nascosti nei corridoi segreti - che, ovviamente, ridurremo in macerie nella ricerca di energia e power-up.

Nel prossimo numero, per una recensione completa.

[1] Se non metti giù quelle braccia trattengo il respiro finché non divento rosso. [2] Un terribile caso di avvelenamento terminale da torte.

■ CASA:	Eidos Interactive	■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	1
■ SVILUPPATORE:	Silicon Dreams	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna	■ GENERE:	Avventura Picchiaduro

NAMCO TENNIS

La metà di dicembre: uno strano periodo dell'anno per realizzare un gioco sul tennis. Eppure questo è ciò che Namco intende fare





[1] La solita schiera di opzioni [2] Tra cui le modalità a uno, due, tre o quattro giocatori.

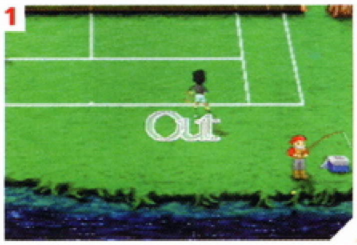
Smash Court è il così tanto sospirato seguito del grande *Smash Tennis* (sempre Namco), sviluppato per Super Nintendo circa quattro anni fa. Era il miglior gioco del tennis per console 16-bit e quindi rappresenta una citazione obbligata quando si parla di simili giochi su PC, Saturn, o PlayStation.

Il divertimento è multi-player

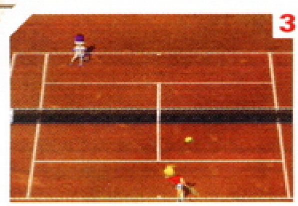
Molti sviluppatori si sono ispirati a *Smash Tennis*, cercando di sviluppare lo stesso sistema di controllo intuitivo nonché l'elevata giocabilità. Molti hanno fallito. Ma ora Namco è alla riscossa e, basandosi sullo stesso motore di *Smash Tennis*, il punto di forza di *Smash Court* si basa esclusivamente sul divertimento multi-player e non certo sulla simulazione.

Il contenuto di *Smash Tennis* è stato ulteriormente arricchito con un buon numero di opzioni tra cui il Torneo, l'Esibizione e le modalità quattro-giocatori, multitap. Essendo di origine giapponese, probabilmente vedremo all'opera anche qualche forza soprannaturale. Selezionando l'opzione Club Mode potrete personalizzare i campi su cui giocare. E non stiamo parlando di cambiare solo la superficie del campo. Potrete invece posizionare tutta una serie di ostacoli bizzarri come rocce o alberi, così da provare l'abilità creativa dei giocatori.

In quanto a grafica, non aspettatevi la normalità. Tutto ha l'aspetto di un disegno animato, molto colorato e leggermente deforme. Infatti, dopo aver caricato *Smash Court*, potreste pensare di avere di fronte un gioco di ruolo: i tratti e le caratteristiche sono proprio tipiche di giochi di ruolo giapponesi come *Suikoden* di Konami (vedere pag. 33).

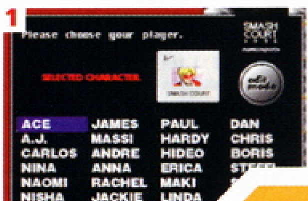


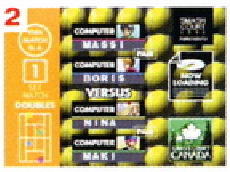


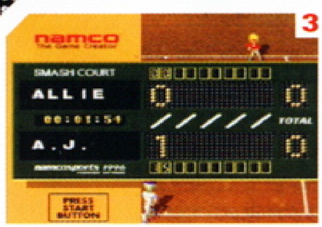


[1] La partita non deve essere un gran che, quel pescatore non è per nulla interessato! [2] Quella superficie è più indicata per un simulatore di rumba. [3] Forza bellezza, un bel colpo!

Sarà interessante vedere se tale interpretazione fantasy avrà la meglio sul realismo; Ocean ha scelto quest'ultimo con *Break Point Tennis* che, casualmente, è stato provato in questo numero (vedere pag. 88). *Smash Court* verrà posto sotto esame il prossimo mese.











[1] 'Andre', 'Boris', e 'Steffi'. Suonano famigliari! [2] Azione a quattro giocatori. [3] Siamo solo all'inizio e il bello deve ancora venire. [4] Difficoltà minima. Coniglio!

■ CASA:	SCEE	■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	1 o 4
■ SVILUPPATORE:	Namco	■ PROVENIENZA:	Giappone	■ GENERE:	Sportivo



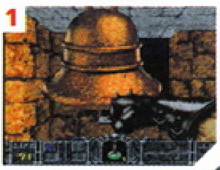
Nell'introduzione in grafica renderizzata potete vedere l'obiettivo della vostra missione: il Grail che dona potere assoluto al suo possessore. Per

HEXEN

Il primo gioco che ha potuto legittimamente tentare di affermare di essere "migliore di *Doom*" sta per sbarcare sulla PlayStation.

Quando *Hexen* fu pubblicato per PC, un anno fa, riuscì in poco tempo a rendere interessanti le vite dei giocatori. Era un gioco estremamente difficile da completare, ma totalmente coinvolgente e con un livello di giocabilità che lo pose immediatamente nella lista dei classici per PC. Dopo avere combattuto per settimane attraverso 40 livelli fantasy infarciti di mostri demoniaci, era gratificante poter affermare di averlo completato.

Il gioco venne inizialmente pubblicato dalla Raven Software, la prima società a ottenere i diritti sul motore di *Doom* per realizzare titoli inediti. La Raven si era naturalmente resa conto che per competere con l'illustre predecessore era necessario apportare dei miglioramenti alla struttura di gioco e uno di questi fu la possibilità di interagire maggiormente con l'ambiente di gioco. Ciò rese possibile non solo indulgere in atti di vandalismo contro l'ambiente di gioco, ma aggiunse spessore e complessità ai problemi da risolvere per completare dei vari livelli.





[1] Questa campana apre una porta da un'altra parte del livello. [2] Il lampo blu è il metodo d'attacco del mago.

I miglioramenti

La PlayStation è già stata gratificata dalla versione di *Doom* più tecnologicamente avanzata che sia mai apparsa per qualsiasi piattaforma e *Hexen* ha ricevuto lo stesso trattamento. Gli effetti di illuminazione in tempo reale resi possibili dall'hardware della PlayStation sono stati ulteriormente migliorati. Due PSX possono inoltre essere collegate in modo da permettere partite sia in cooperazione sia uno contro l'altro - una grande attrattiva in più.

Nonostante i vari miglioramenti, il gioco è essenzialmente rimasto lo stesso della versione PC. *Hexen* è stato il primo esperimento della Raven con la struttura di gioco definita "a gruppi di livelli". Questa struttura prevede non più 30 o più livelli da giocare consecutivamente uno dopo l'altro, ma, appunto, gruppi di cinque o più livelli collegati da una sala centrale. Questa struttura permette, almeno in teoria, una maggiore complessità sul piano degli enigmi da risolvere, dal momento che le azioni che avvengono in un livello influenzano tutti i livelli ad esso col-

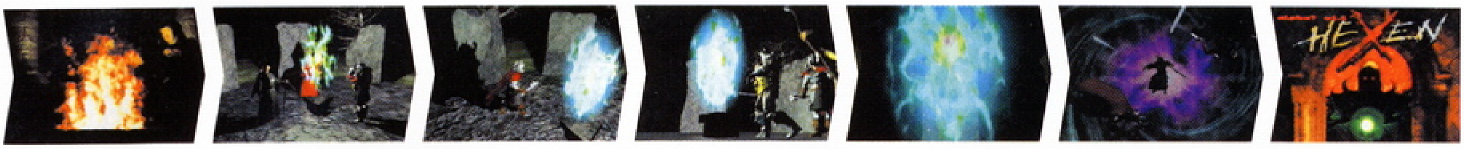






[1] Un tradizionale difetto di *Doom*/*Hexen*: i mostri si sgranano quando sono troppo vicini. [2] *Hexen* è un gioco molto complesso. Spesso per avanzare al livello successivo occorre girare un gran numero di interruttori

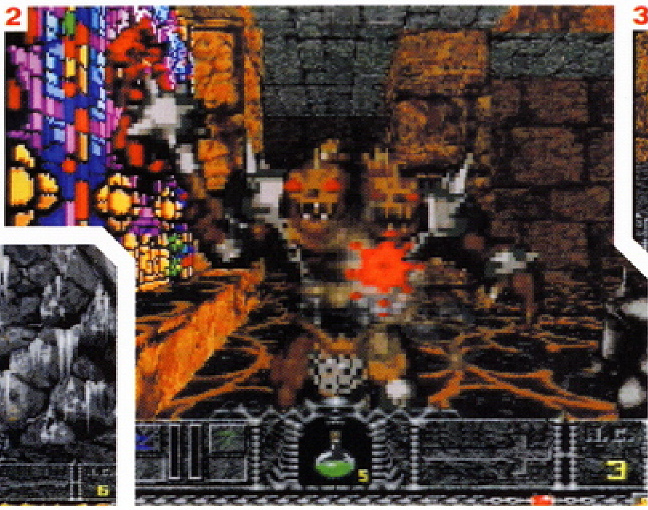
■ CASA:	GT Interactive	■ PROVENIENZA:	USA
■ SVILUPPATORE:	Raven	■ GENERE:	Sparatutto 3D
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	1



conquistarlo dovrete sconfiggere il signore di ognuna delle tre discipline - guerriero, mago e sacerdote - prima di affrontare il temibile boss finale.

[1] Il paesaggio è vario e, per quanto possa esserlo un muro, graficamente gradevole. [2] Buona parte del gioco è ambientata in varie chiese. [3] Ancora un'altra porta chiusa a chiave. [4] Il guanto d'acciaio non serve quasi a nulla in combattimento.

2



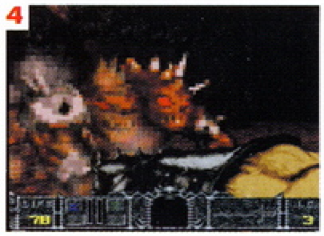
3

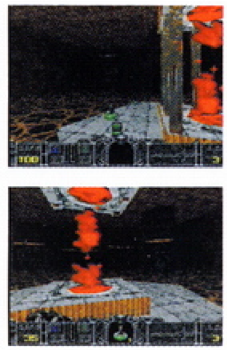


1



4





Uno dei portali più elaborati del primo livello. Non è affatto facile disegnare le mappe di *Hexen*.

legati. La cosa in realtà funziona solo in parte, ma permette a *Hexen* di essere già qualcosa di più di "un altro gioco alla *Doom*".

L'aspetto e la struttura dei vari livelli sono due dei punti di forza del gioco. Alcuni sono formati da tunnel stretti e claustrofobici, mentre altri offrono cattedrali, grandi saloni e tratti di terreno aperto. L'uso del colore è notevole, e tocchi di classe come candelabri accesi, finestre ornamentali con motivi in cristallo colorato e colonne lavorate assicurano un ambiente di gioco sempre vario. Nel gioco non ci sono tante aree segrete quante ve ne erano in *Doom*, ma la complicata struttura dei livelli ne compensa la mancanza.

Una famosa caratteristica del gioco è la possibilità di scegliere la professione del proprio personaggio tra Mago, Guerriero e Sacerdote. Ognuna di queste "specializzazioni" ha i suoi pro e contro, in modo simile a quanto si vede in *Gauntlet* dell'Atari. Inoltre ogni professione ha a disposizione una diversa lista di armi con le quali combattere. Il mago, per esempio, dispone di armi a lungo raggio più potenti rispetto a quelle del guerriero e le sue tattiche di combattimento devono tenere conto di questo fatto. Oltre a aggiungere varietà al gioco, questo elemento ne aumenta la longevità.

> Il numero degli avversari è il punto di forza del gioco...

Il numero degli avversari è uno dei punti di forza del gioco - e non c'è nulla che superi la sensazione che si prova entrando in una stanza e scoprendo una fila di mostri pronta per essere massacrata dalle nostre potenti armi. Il vasto numero di armi e mostri diversi permette un numero quasi infinito di situazioni di combattimento differenti, e l'unico neo è che l'atmosfera "fantasy" dell'ambientazione non permette di ricreare il brutale e sanguinoso realismo delle scene di combattimento di *Doom* (ma alcuni giocatori potranno trovare questo limite un pregio).

Inoltre *Hexen* è difficile. Molto difficile. La difficoltà dei rompicapo e la velocità delle scene di combattimento costringeranno molti giocatori a ricaricare partite salvate e a trascorrere buona parte del loro tempo vagando per stanze vuote cercando di capire come raggiungere il prossimo livello. Tutto ciò fa parte del fascino di *Hexen*. Dovete considerare che nella versione PlayStation non avrete nemmeno l'ausilio di un mouse per ridurre i tempi di reazione nelle scene di combattimento.

Con *Hexen*, la Raven ha avuto successo dove tutti gli altri hanno fallito - ha realizzato un gioco con tutti i meriti tecnici di *Doom* e lo stesso livello di giocabilità e coinvolgimento. Con questa conversione, i possessori di PlayStation avranno una scusa in più per fuggire dal mondo reale.



Uno dei mostri più difficili da combattere. I loro scudi respingono le vostre armi da lancio.

Arte

Electronic Arts è la più grande casa di software del mondo. Presente costantemente nelle classifiche di vendita della PlayStation, l'EA ha registrato, nell'anno fiscale 1995, **un fatturato di 531,8 milioni di dollari...** praticamente, 1,7 milioni di dollari per ogni giorno di lavoro.

ELECTRONIC ARTS STUDIOS

Set 1982:

- Fondata dall'ex direttore marketing della Apple, Trip Hawkins, con il nome di Amazing Software.

Dic 1982:

- Cambia il nome in Electronic Arts. Nessun gioco è mai stato pubblicato sotto Amazing Software.

Mag 1983:

- Pubblica i primi titoli, tra cui *Pinball Construction Set*, *Hard Hat Mac* e *Arkon* per computer a 8-bit quali l'Apple II e l'Atari 400.

Giu 1986:

- Pubblica *Marble Madness*, il suo primo titolo a 16-bit per Amiga. In breve tempo diventa leader del mercato.

1987:

- Dalla 136ª posizione di mercato del 1983 raggiunge il 1° posto dell'industria dei videogiochi.



Elettronica

Aprile 1987:
- Apre la filiale europea in Inghilterra.

Set 1990:
- Pubblica il primo gioco su cartuccia, *Skate Or Die* per NES, ma rinuncia a sostenere con convinzione il formato Nintendo a 8-bit.

Ott 1990:
- Pubblica il primo titolo per Mega Drive, *Populous*.

Nov 1990:
- Entra alla grande nel mercato console con la pubblicazione di *John Madden Football* per Mega Drive, per il quale pubblicherà più di 125 titoli.

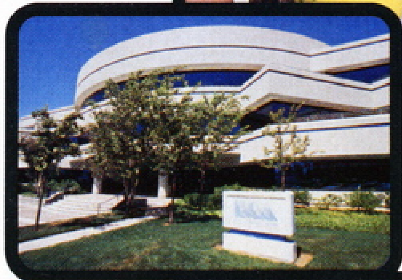
Durante i suoi 14 anni di storia l'Electronic Arts ha venduto oltre un miliardo di unità di software. Nel luglio del 1996 è diventata la prima casa di software in Europa a raggiungere il tetto di un milione di copie vendute per PlayStation. E prevede di venderne un altro milione prima di Natale - e con l'imminente uscita di titoli come *Andretti Racing*, *FIFA '97* e *John Madden Football* non dovrebbe faticare a raggiungere l'obiettivo. Ma l'EA ha sempre pensato in grande, anche quando le sue dimensioni erano molto, molto piccole. Fin dalla sua nascita, il suo obiettivo è sempre stato quello di essere all'avanguardia, di essere rivoluzionaria, di essere la migliore.

La società venne fondata in California nel settembre del 1982 da un coraggioso neo-laureato di Stanford di nome Trip Hawkins. Dopo una breve esperienza come direttore marketing alla Apple (fu il 58esimo dipendente della società), Hawkins decise di seguire il proprio istinto imprenditoriale fondando una casa di software, l'Amazing Software. Il primo nucleo della società era formato da una mezza dozzina di persone, Hawkins stesso e cinque programmatori, tutti impegnati a realizzare giochi per la prima generazione di home-computer a 8-bit quali l'Apple II e l'Atari 400. Prima che uno qualsiasi dei titoli venisse pubblicato, la società cambiò il nome in Electronic Arts.

Nel maggio del 1983 sei titoli erano pronti per essere lanciati, come anche l'immagine della EA. L'idea era quella di presentare i giochi come prodotti culturali invece che come giocattoli. Mentre i giochi delle altre società venivano venduti in buste di plastica, le confezioni dei giochi della EA furono progettate da grafici e illustratori; il nome dei programmatori, tradizionalmente anonimi, appariva sulle scatole, come fossero delle rock star; e la prima pagina pubblicitaria dell'EA fu una foto di gruppo in bianco e nero dei programmatori in posa accanto alle scatole dei primi sei titoli, accompagnata dallo slogan: 'PUO' UN VIDEOGIOCO FARTI PIANGERE?'

'INTRODUCEMMO LA FIGURA DEL PROGRAMMATORE COME ARTISTA DEL SOFTWARE... PORTAMMO UN PO' DI STILE, UN PO' DI CLASSE E UN CERTO ATTEGGIAMENTO A UN' INDUSTRIA CHE ERA SEMPRE STATA CONSIDERATA ROBA DA *NERD*. LA RENDEMMO INTERESSANTE.» MARK LEWIS







[Sopra] Mark Lewis, presidente della EA International, mostra alcuni dei primi strumenti di marketing della Electronic Arts. L'ombrello che ha in mano serve solo per dare una presunta aria artistica alla foto. [Sinistra] Il sontuoso quartier generale della EA, in California. [Sotto] Le persone dietro i giochi che hanno reso l'Electronic Arts la più grande casa di software del mondo. Guardate come sorridono!

Sfida alla convenzioni

L'Electronic Arts voleva dimostrare al mondo che i suoi giochi erano arte, non elettronica. **Mark Lewis**, presidente dell'EA International, che venne assunto contemporaneamente all'uscita dei primi titoli, riassume così la filosofia della società: «Introducemmo la figura del programmatore come artista del software, e portammo una sensibilità editoriale al processo di produzione. Portammo un po' di stile, un po' di classe e un certo atteggiamento a un'industria che era sempre stata considerata roba da *nerd*. La rendemmo interessante».

Tra i primi titoli c'erano programmi come *Hard Hat Mac*, *Arkon* e *3D Construction Set*, giochi sufficientemente buoni e sufficientemente diversi da far diventare famosa più o meno istantaneamente l'Electronic Arts presso critica e pubblico. Ma poiché la società stava investendo molto tempo e denaro (in confronto ai concorrenti) nello sviluppo, gli ci vollero un paio di anni prima di registrare dei profitti.

«Erano tempi pionieristici», ricorda Lewis. «Lavorare in ufficio era divertente. L'età media degli impiegati era 23 anni e tutti partecipavano alle battaglie a colpi di palline di gommapiuma, compreso Trip, ma il rovescio

Dic 1990:

- Pubblica il primo titolo EASN (Electronic Arts Sports Network) - *John Madden Football* per Mega Drive. La serie *Madden* venderà sette milioni di pezzi in tutto il mondo e EASN diventerà EA Sports.

Feb 1991:

- Il fondatore Trip Hawkins lascia l'EA (che è sul punto di diventare una società da 100 milioni di dollari) e si getta nel progetto 3DO.

Set 1992:

- L'EA acquista la Origin, la casa di software della serie *Wing Commander*.

Dic 1992:

- *FIFA International Soccer* viene pubblicato per Mega Drive. La serie *FIFA* ha, a tutt'oggi, venduto 5 milioni di copie in tutto il mondo.

Giochi PlayStation già pubblicati:

- Extreme Pinball
- Fade To Black
- FIFA '96
- Hi Octane
- Magic Carpet
- NBA Live '96
- The Need For Speed
- PGA Tour Golf
- Psychic Detective
- Road Rash
- Shockwave Assault
- Space Hulk
- Theme Park
- Viewpoint
- Wing Commander III
- Time Commando
- Die Hard Trilogy
- Andretti Racing '97
- PGA Tour '97
- Madden NFL '97
- NHL '97

Giochi PlayStation in uscita entro 1996:

- Soviet Strike (Nov)
- Syndicate Wars (Nov)
- Crusader: No Remorse (Nov)
- FIFA '97 (Nov)
- Wing Commander IV (Nov)
- NBA Live '97 (Dic)

della medaglia era che riciclavamo i fogli di carta usati. Non gettavamo via nulla. La paga era scarsa, ed erano più le notti in cui si lavorava che quelle in cui si dormiva. Esattamente il tipo di ambiente che permette alla creatività di esprimersi al meglio - gli sviluppatori sapevano che non stavano lavorando né per Wall Street né per un qualche padrone che si sarebbe ingrassato a spese loro.»

L'EA iniziò a lasciare il segno - e a fare realmente dei soldi - con il lancio del Commodore Amiga, uno dei primi computer a 16-bit, nel 1985. Le giovani menti creative dell'EA videro le avanzate capacità di questa macchina come l'occasione per concretizzare idee e ambizioni che fino a quel momento erano state segate dai limiti tecnici delle piattaforme a 8-bit. Giochi come *Marble Madness, Bard's Tale, Interceptor* e *Populous* resero rapidamente l'EA leader del settore.

Al tempo stesso l'EA si stava costruendo una solida reputazione nell'emergente mercato dei giochi per PC, e nel 1987 - solo quattro anni dopo la pubblicazione dei suoi primi titoli - era diventata la più grande casa di software del mondo. Proprio in quei giorni, però, una grave minaccia alla sua posizione di leader si stava addensando all'orizzonte - l'avvento delle console.

Il fenomeno delle console

Hawkins era sempre stato scettico nei riguardi delle macchine-gioco dedicate. Le considerava "parenti poveri" dei computer, i quali offrivano più potenza, più memoria e più possibilità per l'espressione creativa. Ai ragazzini, però, non gliene poteva fregare di meno della ROM o della RAM, dei bit e dei byte - per non parlare dell'espressione creativa. Tutto ciò che volevano era giocare con il Nintendo.

Nel 1988 e nel 1989, mentre l'Amiga rimaneva la macchina-gioco leader in Europa, il NES diventava il punto di riferimento di un'intera generazione di videogiocatori americani. Entro la fine degli anni ottanta il fenomeno era ormai troppo esteso per poter essere ignorato, ma all'EA queste considerazioni vennero accolte con molta prudenza. La società entrò nel mercato delle cartucce in ritardo, con poco entusiasmo e con solo una manciata di titoli. Non fu solo la tecnologia a causare questa esitazione, ma anche il modello economico di quel particolare mercato. Così Lewis spiega le scelte della sua società:

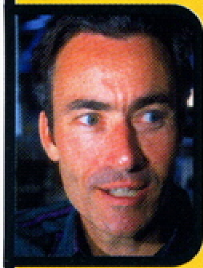
«L'accordo era uno schifo. Praticamente ci proponevano questo: vi concediamo di pubblicare titoli per NES ma tutti i diritti sui titoli sono nostri. La produzione sarà controllata da noi e vi faremo pagare una cifra salata per ogni cartuccia che produrremo, e vogliamo il pagamento in anticipo. Se poi il gioco non vende, sono fatti vostri.»

Si trattava, a tutti gli effetti, di un grande azzardo, e molte società persero in questo modo enormi quantità di denaro. La prudente linea di condotta scelta dall'EA, nonostante non fosse al passo coi tempi, limitò rischi e perdite. L'altra faccia della medaglia fu che stette ai margini di un mercato che, sebbene non tecnologicamente avanzato, era senza dubbio dinamico, creativamente effervescente e - se facevate le cose giuste - fonte di grandi guadagni.

Nel 1990 la Sega, che fino a quel momento aveva zoppicato nel mercato delle console a 8-bit, lanciò il Mega Drive, la prima console a 16-bit. Questo genere di piattaforma offriva all'EA la tecnologia necessaria per lo sviluppo delle sue idee. Ma all'inizio la Sega offrì agli sviluppatori terze parti lo stesso tipo di contratto-capestro che la Nintendo proponeva ai suoi licenziatari, e all'EA furono molto riluttanti a tuffarsi in questo nuovo mercato.

Ma Hawkins questa volta era deciso a non perdere nuovamente il treno. Nonostante non avesse firmato il contratto standard proposto dalla Sega, disse ai suoi sviluppatori di lavorare

3DO: Trip!



Aver fatto diventare l'EA la casa di videogiochi di maggior successo nel mondo, non era abbastanza per Trip Hawkins. Il boss della EA aveva un sogno: creare uno standard globale per i videogiochi, un formato CD che tutti i re delle console e i giganti dell'elettronica avrebbero adottato - il VHS dei videogiochi.

E così, nel 1991, egli annunciò la nascita del 3DO, la prima macchina gioco a essere basata sulla tecnologia a 32-bit. Al tempo stesso annunciò che almeno quattro grandi multinazionali - tra cui Panasonic e AT&T - avevano intenzione di realizzare 'interactive multiplayers' (un nome accattivante) basati sulla tecnologia 3DO, e che molte tra le principali case di software - tra cui la EA (ma va?) - avrebbero sostenuto il nuovo formato con i loro giochi.

Ben presto, però, questo sogno si trasformò in un incubo. Il 3DO venne lanciato senza un adeguato supporto di software, e i giochi che in seguito videro la luce erano per la maggior parte idee puerili pompate da quantità industriali di Full Motion Video, che non riconoscevano che l'elemento importante della parola "videogioco" non è "video". Tre anni dopo il lancio sul mercato, il 3DO è morto - e così pure il sogno di Trip. Ma non si è ancora arreso. La 3DO Company ha recentemente sviluppato una macchina-gioco a 64-bit, chiamata M2, e l'anno scorso i diritti di questa nuova tecnologia sono stati venduti alla Matsushita per 100 milioni di dollari.

Una console basata su questo formato dovrebbe essere pronta verso la metà del 1997.

Feb 1993:

- A causa di pressioni da parte della rete americana televisiva ESPN, l'EASN diventa EA Sports. *NHLPA Hockey* è il primo titolo di questa "nuova" etichetta.

Gen 1995:

- Acquista la Bullfrog, il team di sviluppo inglese che ha creato giochi come *Populous, Syndicate, Theme Park* e *Magic Carpet*.

Nov 1995:

- Pubblica il suo primo titolo per PlayStation: *FIFA '96*.

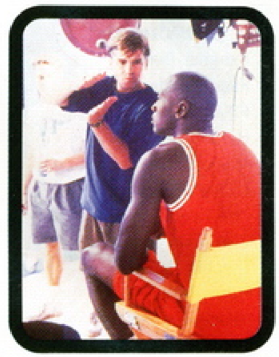
Lug 1996:

- Diventa la prima casa di software indipendente a vendere un milione di CD PlayStation in Europa.

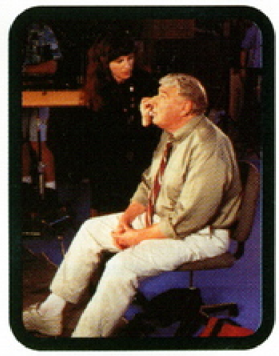


[Sinistra] Troppe ore trascorse davanti al computer possono avere effetti deleteri. Qui uno dei talentuosi programmatori dell'EA sta per andare fuori di testa. [Sotto] Gli studi "motion-capture" della EA sono stranamente inquietanti. [In basso] Il tradizionale commento audio dei giochi EA viene aggiunto al programma durante le ultime fasi della produzione.









[In alto] Michael Jordan viene istruito prima di partecipare a una sequenza filmata. [Sopra] John Madden al "trucco" prima che la sua persona venga aggiunta al più famoso gioco di football americano di tutti i tempi.

IL PRIMO GIOCO DELL'EA PER PLAYSTATION, *FIFA '96*... A POCHI GIORNI DAL LANCIO ERA GIÀ IN TESTA ALLE CLASSIFICHE DI VENDITA. FINO A OGGI HA VENDUTO PIÙ DI 200.000 COPIE IN EUROPA ED È IL TITOLO EA PIÙ VENDUTO TRA QUELLI REALIZZATI PER PLAYSTATION.

su una serie di giochi per Mega Drive. Quando questi titoli furono completati, Hawkins li fece vedere ai responsabili della Sega e disse loro: «Questo è quanto sappiamo fare, ma non siamo disposti a farlo nei termini imposti dal vostro contratto - parliamone". Fu un colpo di genio. La Sega riconobbe che l'EA aveva capito chiaramente le potenzialità delle macchine a 16-bit e che avrebbe potuto trarre il meglio dalla nuova tecnologia; una società capace di realizzare software così buono che avrebbe fatto vendere la macchina - una società che, inequivocabilmente, doveva produrre titoli per Mega Drive.

Dal Mega Drive al 3DO

Nell'estate del 1990 le due società firmarono un contratto che diede all'EA condizioni migliori di quelle di qualunque altra società di software. Entro il primo anno e mezzo titoli come *John Madden Football*, il redivivo *Populous*, *Road Rash*, *EA Hockey* e *Desert Strike* furono tutti grandi successi commerciali, e spinsero il Mega Drive verso nuovi livelli di successo globale.

L'EA divenne la casa di software per Mega Drive di maggior successo nel mondo. Complessivamente pubblicò 125 titoli e vendette più cartucce di qualsiasi altra società - Sega esclusa. Dice Lewis: «Se andate a casa di un possessore di Mega Drive, sul suo scaffale troverete certamente uno dei giochi di *Sonic*... ma è molto probabile che troverete anche un titolo EA».

Il mercato delle cartucce permise all'EA di crescere rapidamente durante i primi anni '90. I suoi giochi avevano il giusto equilibrio tra giocabilità tradizionale e innovazione, e l'impegno sul fronte del Mega Drive non fece dimenticare alla società il mercato del PC (l'Amiga era progressivamente scomparso).

Nemmeno l'addio amichevole di Hawkins nel 1991 - anno in cui l'EA divenne una società da 100 milioni di dollari - causò rallentamenti. In questo periodo, però, l'EA investì troppo tempo, denaro ed energie creative nel 3DO, la nuova piattaforma hardware che Hawkins intendeva lanciare - il fatto che la EA era un'azionista di maggioranza della 3DO Company spiega il perché del sostegno entusiastico per un formato costoso e sottodimensionato che fu invece ignorato da quasi tutte le altre case di software (e dai consumatori).

Mark Lewis si rifiuta però di considerare completamente inutile questa esperienza, e dice che lo sviluppo di giochi per 3DO ha aiutato la EA ad apprendere i fondamenti dello sviluppo di programmi per CD, dandole un vantaggio competitivo nello sfruttare al meglio la PlayStation quando fu lanciata lo scorso anno: «L'intera esperienza del 3DO ci ha insegnato molto a capire cosa è possibile e cosa non è possibile fare, cosa funziona e cosa non funziona su CD».

Il primo gioco dell'EA per PlayStation, *FIFA '96*, senza dubbio non era certo roba da debuttanti e a pochi giorni

Dipendenti

- L'Electronic Arts ha circa 1500 dipendenti in tutto il mondo. Di questi, circa 800 lavorano direttamente allo sviluppo dei prodotti.

Crescita negli anni 1990

- Le dimensioni della Electronic Arts sono cresciute di sette volte dall'inizio degli anni '90. Nell'ultimo trimestre di quest'anno il suo fatturato totale eguaglierà più o meno quello ottenuto complessivamente negli anni '80.

Bilancio al 31 marzo

1990 - $72 milioni
1991 - $101 milioni
1992 - $162 milioni
1993 - $298 milioni
1994 - $418 milioni
1995 - $531 milioni

Un network televisivo specializzato



«C'è gente che non sa chi è l'Electronic Arts», rivela Lewis, «ma ti diranno che adorano una casa di software chiamata EA Sports». Altri sono convinti che John Madden sia un programmatore talentuoso che lavora per detta casa. In realtà, Madden è un ex-allenatore di football americano, ancora rispettato da tutti nell'ambiente, che dal 1990 lega il proprio nome al più venduto gioco di football americano mai realizzato. La prima edizione per PlayStation di questo gioco, *Madden NFL '97*, è uscita a settembre.

Fino a oggi i giochi di questa serie hanno venduto oltre sette milioni di copie in tutto il mondo. Il primo accordo tra Madden e l'EA risale al 1987, quando la casa di software associò il suo nome a quello di un gioco sportivo manageriale basato sulla NFL. Tre anni più tardi, nel 1990, Richard Hilleman, uno sviluppatore che mantiene importanti incarichi di responsabilità all'interno della struttura creativa della società, vide la possibilità di trasformare quel gioco di strategia in un simulatore sportivo d tipo arcade per Mega Drive, mantenendovi associato il nome di Madden. Divenne ben presto una delle cartucce più vendute di quel periodo, stabilendo un punto di riferimento per l'intero genere.

La EA decise quindi di aumentare il suo impegno nel settore dei giochi sportivi, e di dare a questa nuova linea un'uniformità editoriale e un'etichetta distinta e facilmente riconoscibile. «L'idea era quella di creare dei giochi che fossero l'equivalente di eventi sportivi trasmessi da un network la sigla EASN – Electronic Arts Sports Network». Andò tutto bene fino a quando un'emittente sportiva americana, la ESPN, accusò l'EA di "appropriazione di marchio commerciale", e minacciò ritorsioni legali.

L'EA decise di non impegnarsi in cause legali e, dal 1993, l'etichetta divenne EA Sports. Da allora, sono state vendute in tutto il mondo oltre 25 milioni di copie di giochi con l'etichetta EA Sports. Questa linea rappresenta circa il 45% del fatturato complessivo della EA, e nel 1996 si è accaparrata il 53% dell'intero settore dei giochi sportivi. In Europa il titolo di maggior successo è *FIFA Soccer*, le cui varie versioni hanno venduto più di quattro milioni di copie. *FIFA '96* da solo ha superato il tetto delle 200.000 copie. Il suo seguito, *FIFA '97* è atteso per questo mese.

dal lancio era già in testa a tutte le classifiche di vendita. Fino a oggi ha venduto più di 200.000 copie in Europa ed è il titolo EA più venduto tra quelli per PlayStation. Almeno un paio dei titoli più recenti, però, dovrebbero riuscire a battere questo record: *Andretti Racing*, *Madden '97*, *Soviet Strike* e, naturalmente, *FIFA '97* hanno tutte la potenzialità per stravolgere le classifiche di vendita.

Maggioranza di mercato

Lewis afferma che l'EA emergerà come leader del mercato in diverse categorie di giochi. «I titoli della serie *EA Sports* per PlayStation lasceranno a bocca aperta la maggior parte dei giocatori, e penso anche che *Soviet Strike* sia uno dei primi veri titoli *arcade* a 32-bit.» I suoi due giochi preferiti sono però *Madden* e *Andretti*. «Il primo», afferma, «è 'semplicemente incredibile', e sarà il gioco EA più venduto al mondo quest'anno (nonostante il gioco più venduto in Europa rimarrà probabilmente *FIFA '97*)». *Andretti* è, fra l'altro, la risposta alle sue preghiere: «Adoro i giochi di corse, e non mi andava giù di dover giocare a *Ridge Racer*, o qualunque altro gioco che non fosse uno dei nostri. Ora sono convinto che *Andretti* sconfiggerà la concorrenza - incluso *Formula 1* della Psygnosis. Da quanto ho visto, *Andretti* è il miglior gioco in assoluto del suo genere. Sono un tipo molto difficile da soddisfare, e *Andretti* mi ha soddisfatto»

Nel 1997 l'Electronic Arts intende produrre ancora più giochi per PlayStation: sono in programmazione ben 25 nuovi titoli. In media, vedremo un nuovo gioco EA ogni due settimane, il che dovrebbe essere sufficiente per tenerci impegnati. Avendo già venduto più copie di titoli per PlayStation di qualunque altra società (Sony esclusa), l'EA è senza dubbio una delle più importanti case di software per la piattaforma Sony. Quello che gli è mancato in questo primo anno era un titolo "da avere assolutamente", un gioco di quelli ai quali nessun videogiocatore che si rispetti possa rinunciare. Ma questo traguardo dovrebbe essere raggiunto con almeno uno dei giochi di prossima pubblicazione.

«LA SERIE *EA SPORTS* PER PLAYSTATION LASCERÀ A BOCCA APERTA I GIOCATORI, E PENSO ANCHE CHE *SOVIET STRIKE* SIA UNO DEI PRIMI VERI TITOLI *ARCADE* A 32-BIT.»

Diffusione mondiale

- L'Electronic Arts ha 32 uffici in 19 diversi paesi: Inghilterra, USA, Canada, Porto Rico, Francia, Germania, Spagna, Svezia, Danimarca, Norvegia, Sud Africa, Cina, Malesia, Singapore, Australia, Tailandia, Giappone, Hong Kong e Nuova Zelanda.

Ricerca & Sviluppo

- Nel 1996 l'EA ha speso 100 milioni di dollari in ricerca e sviluppo – più di qualunque altra casa di software indipendente.

playposta

L'angolo della posta è aperta a tutti i lettori che hanno problemi da risolvere oppure pareri e giudizi da comunicare su giochi, sugli articoli di PlayStation Magazine e perché no, sulla "potenza della vostra Sony PlayStation"
Le lettere devono essere spedite a: PlayPosta c/o Studio Vit via Aosta 2 20155 Milano

Guida ai giochi

Sapreste consigliarmi quale gioco comprare tra *Crash Bandicoot* e *Die Hard Trilogy*?
2) Qual è il migliore gioco automobilistico disponibile per la nostra PSX?
3) Sapete se uscirà un gioco su X-Files?
4) Mi consigliate *Resident Evil* o *Tomb Raider*?
Cari fratelli fate l'amore non fate la guerra..
Gennaro - Riardo (CE)

1) Si tratta di una scelta che dipende molto dai tuoi gusti. Sono entrambi degli ottimi giochi ma mentre *Crash* è, in fondo, un classico platform, *DHT* conta tre giochi e tre generi diversi. Potrebbe quindi essere più interessante quest'ultimo.
2) Anche qui hai l'imbarazzo della scelta, a seconda dei tuoi gusti. La gara è tra *Ridge Racer Revolution, Formula 1, Wipeout 2097* e *Destruction Derby 2*, ma si tratta di titoli talmente diversi che la scelta può essere solo tua.
3) Non si sa nulla, al momento, su un gioco basato sulla serie di Mulder e Scully.
4) Al momento la scelta migliore è sicuramente *Tomb Raider*. La giocabilità è fantastica e rispetto a *Resident Evil* l'animazione è molto più veloce. Comunque quest'ultimo è particolarmente avvincente per le sue caratteristiche tipiche di un'avventura.

Simulatore di volo

Vorrei un consiglio sull'acquisto di un CD simulatore di volo: *Air Combat, Agile Warrior, Gunship, Soviet Strike*. Qual è il migliore?
Franco - Casamarciano (NA)

Tra i titoli da te nominati i migliori sono sicuramente *Gunship* e *Soviet Strike*, il primo più spostato verso l'aspetto simulativo, il secondo verso quello arcade. Prendi le debite decisioni dunque.

La Play diventerà un computer?

Ciao, mi chiamo Giacomo Casano e vi ho scritto per sapere quando uscirà un modem e una tastiera per collegarsi a internet con la mia PlayStation visto che per Sega Saturn dovrebbe essere già uscito, spero in una vostra risposta.
Giacomo - Sassuolo (MO)

Al momento non si sa nulla di certo a questo proposito e comunque l'espansione per Saturn di cui parli è disponibile solo in America e risulta del tutto inutile in Italia (sempre che non si voglia chiamare gli States in linea diretta...). Per la tastiera se ne è parlato soprattutto anche per lo sviluppo di eventuali titoli multimediali, che hanno però ben poco a che vedere con i giochi. Però con l'affermazione del network computing, una sorta di pc senza hard disk e che si collega nella grande rete, la PlayStation potrebbe avere uno sviluppo in questa direzione. Noi comunque speriamo che la PlayStation rimanga una splendida macchina da gioco.

Al volante con *Formula 1*

Ho recentemente comprato il volante Mad Catz unitamente al gioco *Formula 1* (strepitoso!) ma ho notato con mio grande disappunto che non è possibile rivedere il replay a fine gara. Con il joypad originale invece tutto fila liscio. Basta premere il tasto Select (non presente nel volante) e scegliere l'angolazione. Ho forse acquistato un volante difettoso? Alla Psygnosis hanno deciso di punire chi utilizza periferiche non prodotte da loro? Ma soprattutto perché nelle recensioni che ho letto (ben TRE) non risulta niente di questa carenza?
Circa un anno fa ho acquistato il gioco *Discworld*, avventura grafica difficilotta della quale non sono riuscito a vedere il finale a causa di un probabile errore di programmazione (così era scritto in una rivista dove ho letto l'help). In sostanza sarebbe dovuto apparire il drago da sconfiggere per poter liberare il villaggio dalla sua minaccia ma quest'ultimo non vuole saperne. Possibile che ai programmatori sia sfuggito un particolare così fondamentale in una avventura grafica? Ho forse tralasciato qualche azione (ho seguito pari passo le istruzioni dell'help di Game Power tanto per intenderci)?
In risposta alla lettera del numero 1 "Problemi Hardware" posso affermare con sicurezza che le anomalie riscontrate nelle sequenze in full motion video della PlayStation del sig. Marco Soprani siano dovute a una errata taratura del lettore CD, all'interno del quale sono presenti alcuni regolatori che determinano il focus della lente, in bias, ecc. Nel mio caso sono riuscito a regolarli fortunatamente in maniera corretta. In effetti è bastato agire sul regolatore del focus millimetricamente perché potessi nuovamente gustare le immagini full-motion video e ottenere anche una maggiore velocità di caricamento confrontata con la PlayStation di un amico (miglioramento di circa il 15%). Il mio consiglio comunque resta sempre di far controllare la PSX da un centro autorizzato, soprattutto se la garanzia è ancora valida, e se non si è pratici con l'hardware. Potete accertarvi del tipo di guasto verificando se la parte giocabile viene caricata correttamente, ma più lentamente, tralasciando la scattosità dei suddetti filmati. Se così fosse si spiegherebbero tutte quelle pause nelle sequenze FMV, vera prova del nove per collaudare le capacità del lettore, mentre durante un caricamento qualunque queste pause non sarebbero così "visibili" ma ugualmente avvertibili. (Provate con un cronografo!)
Davide "Totonno" Manunta - Ozieri (SS)

Formula Uno ha parecchie "imperfezioni" e alcune riguardano anche i controllo con il Mad Catz. Secondo la Psygnosis hanno voluto offrire la maggior scelta possibile di periferiche, comprese quelle non ufficiali tipo il volante Mad Catz. Il replay con i volanti analogici non è stato inserito per problemi di programmazione perché nello sviluppo si è voluto concentrarsi su altri aspetti più importanti. Purtroppo bisogna accontentarsi. Un altro problema che avrai riscontrato sul Mad Catz e che vale per tutti gli altri volanti analogici, riguarda il fatto che quando calibrate il volante le cifre che riguardano i pedali dell'acceleratore non vanno oltre il 70 e 85%. State tranquilli perché quei numeri traggono in inganno perché nel gioco in realtà il 100%. Ad ogni modo, si può aumentare la velocità usando il tasti I e II per dare un'ulteriore accelerata. Per *Discworld*, sono stati i redattori di Game Power a riscontrare questo difetto. A quanto pare si tratta di un errore di programmazione che fa vedere la fine "a caso", nel senso che può sia funzionare, sia non funzionare. Grazie per i consigli tecnici e comunque siamo d'accordo con te che è meglio lasciar toccare la PlayStation solo ai centri specializzati!

Giochi e ancora giochi

1) La Namco convertirà *Cyber Cycle*, il gioco di moto, per PSX?
2) E *Alpine Racers*?
3) Uscirà *Rayman 2*?
4) È prevista l'uscita di *Kumite*, il picchiaduro della Konami?
5) Faranno, in futuro, dei video CD per PSX?
6) Quante auto selezionabili avrà *Destruction Derby 2*?
Mauro Lazzari - Mestre (VE)

1 e 2) È difficile dirlo, dal momento che entrambi sono basati sulla scheda System 22, che va oltre le capacità della PlayStation.
3) È un'ottima domanda... Che esca pare sicuro, quando è ancora un mistero, anche se pare che dovrebbe essere disponibile dopo l'estate del 1997.
4) Non abbiamo informazioni disponibili al riguardo.
5) Nessuno, per ora, ne ha parlato.
6) Le auto selezionabili sono tre, come nel precedente episodio, ma per ulteriori informazioni ti rimando alla recensione a pag58.

Trucchi e segreti

1) Da poco ho provato per curiosità i codici per saltare i livelli e ottenere armi & invincibilità in *Alien Trilogy*. Il fatto è che quando finisco il gioco con i suddetti codici, non appare la sequenza finale in FMV. Perché mai? Mi sembra strano perché le altre scene d'intermezzo in FMV appaiono.
Alberto Frau - Nuoro

1) Evidentemente il gioco non permette di vedere la sequenza finale "barando"... Non sarebbe la prima volta.

Problemi tecnici

Ho mandato la PlayStation a riparare perché aveva dei problemi con i filmati FMV. Quello che vorrei sapere da voi è semplice, la causa del guasto. Inoltre, leggendo una lettera nel n. 2 di PSM un altro ragazzo ha avuto il mio problema, dopo 55 giorni non ha ancora la console. Alla Sony qui a Palermo mi hanno detto che ci vorrà un mese, è vero?
1) Il N64 sarà un pericolo per la Play?
2) Si dice che fra 18 mesi uscirà la PSX 2 c'è niente di ufficiale?
3) Se è sì uscirà un supporto per la "vecchia" Play?
4) Quando uscirà *Tekken 3* in versione coin-op?
5) Vorrei sapere titoli di buoni GdR futuri e presenti.
6) Uscirà mai un 3D stick uguale a quello per la console Nintendo?
NighTiger - Palermo

Secondo quando dettoci i tempi di sostituzioni della PlayStation sono di minimo 15 giorni. Per il difetto potrebbe essere un problema di surriscaldamento oppure di disallineamento del lettore.
1) Per il momento sicuramente no. Il lancio ufficiale avverrà, forse, a marzo e comunque ci vorrà un bel po' di tempo prima che il N64 raggiunga la biblioteca di software oggi disponibile per la PSX. Già gli americani e i giapponesi non ne possono più dei tre titoli disponibili. E poi due giochi costano come una PlayStation...
2 e 3) Nulla di ufficiale, solo voci e quindi non ti possiamo dire nulla a proposito di una fantomatica espansione.
4) L'unica notizia quasi sicura è che sarà programmato sulla nuova scheda System 33. Non si sa nulla sulle date di uscita.
5) Di GdR Pal purtroppo non ne è uscito neanche uno, speriamo nella prossima uscita di *Final Fantasy VII* della Square Soft prevista per gennaio in Giappone.
6) Per quel che ne sappiamo noi no. Però non è escluso che qualche terza parte realizzi qualcosa del genere.

CD o non CD

1) Dovrei scegliere un gioco tra i seguenti tre: *Crash Bandicoot, Broken Sword, Blazing Dragons.* Quale mi consigli?
2) Uscirà mai *Resident Evil 2*?
3) La Sony realizzerà una versione di PlayStation Magazine senza CD demo?

Ugo De Francisci - Roma

1) Tra i titoli da te citati il migliore è sicuramente *Crash Bandicoot.*
2) Ci stanno già lavorando, come abbiamo scritto in una news il mese scorso.
3) Prima di tutto non è la Sony che realizza PlayStation Magazine. La rivista ufficiale per PlayStation è realizzato dal Il Mio Castello come editore e dallo Studio Vit come redazione in stretto contatto con la Sony. Un vantaggio di essere la rivista ufficiale per PlayStation viene anche dal fatto di avere la possibilità di allegare un CD DEMO... quindi. Come rivista senza CD ti segnaliamo PlayStation Power che dà ampio spazio a trucchi e soluzioni.

Tattica e Strategia

1) Quando uscirà *Warcraft II*? Avrà qualche differenza rispetto alla versione per PC?
2) I prezzi dei giochi variano intorno alle 120.000 lire a Grosseto. Costano così in tutta Italia? O i nostri negozianti fanno prezzi più alti? Ho letto, in questa rivista (ottobre 96), che il Computer One di Bologna ha dei prezzi che si aggirano sulle 95.000 lire.
3) Vi devo chiedere un parere: sono stato troppo veloce a finire *Fade to Black* in due settimane e mezzo?

Emanuele - Grosseto

1) L'annuncio dell'uscita di *Warcraft II* è stato dato dalla Blizzard allo scorso ECTS di Londra, la più importante fiera europea dedicata ai videogiochi, senza alcuna precisazione né sulla data di uscita, né sulle specifiche tecniche.
2) Al momento i prezzi di listino dei giochi Pal varia dalle 99 all 116.000 lire. Come tutti i prezzi di listino possono subire delle variazioni a seconda del rivenditore e dello sconto che viene fatto all'acquirente.
3) No, solo molto bravo... Hai mangiato in quelle due settimane e mezzo?

CD guasto e Formula 1 II

1) Quando un CD (per la PSX naturalmente) si può considerare guasto o parzialmente rovinato? Vi porgo questa domanda perché su uno dei miei CD ci sono dei leggerissimi graffiettini dovuti al panno (apposito per CD musicali) con il quale l'ho pulito recentemente.
2) Ultimamente, frequentando il negozio di videogiochi (ed anche leggendo la vostra rivista) ho sentito spesso di guasti alla console, ma è davvero così affidabile questo articolo della Sony, oppure c'è da ritrovarsi da un momento all'altro con un oggetto (che è costato un casino) che non è più buono a niente e che chissà se ci verrà sostituito o/e riparato in tempi accettabili?
3) Che voi sappiate ci sarà un seguito di *Alien Trilogy*?
Visto che la Acclaim ha anche prodotto *Alien Vs Predator* per il SuperNintendo è possibile che quest'ultimo titolo sia adattato anche per la PSX e disponibile anche per il mercato italiano?
4) Che cos'è il cavo RGB-SCART e dove si può trovare e quanto costa?
5) Ci sarà un seguito a *Formula 1*?
6) Cosa vuol dire scheda formattata?
7) Come si deve pulire un CD senza rischiare di rovinarlo?

Nicoara - Staggia (SI)

1) Puoi considerare rovinato un CD solo quando smette di funzionare! E il metodo migliore per verificarlo è provarlo su un'altra PlayStation. Se non va neanche lì...
2) La PlayStation è, di per sé, un prodotto affidabile. I problemi sorgono quando si cerca di utilizzare CD d'importazione, utilizzando pratiche poco ortodosse.
3) Non che noi sappiamo, almeno fino all'uscita del prossimo film della serie... Per quanto riguarda *Alien VS Predator* l'Acclaim non ha annunciato nulla.
4) È una presa particolare (che ormai possiedono tutti i televisori) che ti permette di aumentare la qualità delle immagini. La puoi trovare in un qualunque negozio specializzato a un prezzo che si aggira tra le 40 e le 50 mila lire.
5) È un po' presto per saperlo, non ti sembra? Ma visto il grande successo del gioco, siamo sicuri che alla Psygnosis ci stanno già lavorando.
6) Non abbiamo mai sentito questo termine! Ti riferisci forse alla Memory Card? Questa può essere formattata per eliminare tutti i dati in essa contenuti.
7) Con molta attenzione e con un panno privo di pelucchi dal centro verso l'esterno. In alcuni negozi specializzati puoi trovare anche dei prodotti dedicati, comprensivi di liquidi speciali.

Giochi 3D

1) Giochi come *Alien Trilogy, Jumping Flash, Twisted Metal*, ecc. pur se belli, hanno in comune un difetto nel motore 3D: avvicinandosi molto a un poligono, esso si distorce/contorce in modo sgradevole. Non sarà questo, forse, un difetto dell'hardware (PlayStation) che non del software?
2) Ho come la sensazione che la PlayStation non sia adatta per l'alta risoluzione (e giochi come *Tobal N. 1* sembrano darmi ragione), dato che si è costretti a non usare le texture, ma allora perché una console come il Saturn, di gran lunga inferiore al gioiello Sony, riesce a far muovere così bene giochi come *Virtua Fighter 2*?
3) È vero che per fare andare giochi Usa/Jap sulla versione Pal, si possono usare trucchetti strani? Io ho sentito di uno stuzzicadenti che va messo nella PlayStation... bah...

Paolo - Villanova di Guidonia (Rm)

1) Si tratta di un difetto dell'hardware a cui il software si adatta di conseguenza, ma solo le macchine della nuova generazione (come il N64 e i PC con apposite schede) possiedono i mezzi per risolverlo.
2) Per il momento i fatti sembrano darti ragione. Aspetta di vedere *Soul Edge* prima di trarre le tue conclusioni.
3) Esattamente, trucchi strani... meglio evitare per la salute della macchina.

Realtà virtuale

Lessi tempo fa che la Sony aveva in mente di commissionare la progettazione e la commercializzazione a costi contenuti di un casco (o similare) per l'immersione a 360° e quindi del relativo software. È passato ormai un anno dall'uscita della console in Europa ma non ho più avuto modo di sapere notizie in proposito e vi sarei molto grato se poteste, oltre che rispondere al mio quesito, anche approfondire il discorso legato alla realtà virtuale coni prossimi numeri della rivista.

Gian Luca De Micheli - Roma

Nessuno ne ha più parlato, molto probabilmente per la difficoltà di una periferica simile (dato il costo elevato) ad avere successo in un mercato come quello delle console, sempre alla ricerca del prezzo più basso.

I love this PlayStation

Prima del dicembre 1995, sconoscevo l'ambiente video-ludico o quanto meno mi interessava marginalmente, ma dall'acquisto della Sony Console assieme ai miei figli godiamo sane ore di divertimento settimanali con i nostri circa 30 CD (sempre nella ottemperanza delle norme della Casa costruttrice).
Mi congedo con questa mia, dall'autorevole Rivista, chiedendo (se nella possibilità) di avere (naturalmente previo pagamento) i rimanenti CD Demo del 2 al 10 compreso.

Antonello - Palermo

In un futuro potremmo realizzare delle raccolte di demo CD.

Calcio e N64

Cercate di inserire nella rivista una rubrica nella quale mettere le recensioni (anche se più brevi) dei giochi vecchi, i primi che uscirono per Playstation.
1) Qual è il miglior gioco di calcio per PSX? Anche dei titoli in prossima uscita. Uscirà mai per PSX un gioco di simulazione manageriale calcistica?
2) Sapete qualche notizia sul film di *Doom*?
3) Come sta andando il Nintendo Ultra 64?
4) È meglio *Doom* di *Krazy Ivan*?

Luigi Nappi - Casamarciano

Per rispondere al tuo primo quesito ti consiglio l'acquisto di *PlayStation Power*, che contiene un'utile guida al mercato per tutti i titoli PSX usciti fino a ora.
1) Sicuramente *Adidas Power Soccer*, ma dobbiamo ancora vedere *Namco Soccer* e la versione definitiva di *Fifa 97*. Mentre non ci sono notizie riguardo giochi manageriali di calcio.
2) Al momento è solo un progetto, ma sembra che il concetto di base sia proprio quello che regge l'intero gioco. Due Marines spaziali si ritrovano impegnati a "disinfestare" un pianeta vittima di aberrazioni mutanti, con tanto di Baron Lord. Tieni presente, però, che una sceneggiatura definitiva sembra che non sia stata ancora approvata.
3) Molto bene in Giappone e in America (negli States è già esaurita la prima ondata), mentre per l'Europa il lancio è stato rimandato a marzo.
4) Sicuramente è meglio *Doom*, più lungo e divertente.

Dieci e lode

Un'altra cosa mi ha colpito, il voto che avete dato a *Tekken 2*, un bel 10 e sono orgoglioso di voi perché in tante riviste che ho letto sia PC che Amiga, nessuna di esse ha mai osato dare come voto a un videogame il massimo. Non so cosa aspettassero "forse il gioco in assoluto per tutte le ere?"

Gabriele Battaggin - Venezia

Consideriamo *Tekken 2* come IL gioco in assoluto per divertimento e realizzazione tecnica, ma questo non vuol dire che sia insuperabile. Al momento della recensione si trattava di un prodotto senza rivali (e lo è tutt'ora). Stesso discorso vale per il 10 di *Tomb Raider* (recensione a pag 50), prodotto unico nel suo genere.

PlayStation Nera

1) Come voi sapete, c'è in giro la Playstation Nera, che serve per creare videogiochi. Ora, questa macchina può essere venduta a semplici mortali come me? Se sì, dove?
2) Sono un fan di *Dragon Ball*. Sul SuperNintendo non avevo problemi a giocarci perché c'è l'adattatore. Quante probabilità ci sono di vedere *Dragon Ball* sulla mia PSX Pal?
3) Quando cavolo arrivano i Giochi Ruolo per la PSX Pal? Sono mesi che aspetto *Arc the Lad*.
4) Avete qualche foto di *Bio Hazard 2*? Ve ne sarei molto grato.
5) Quando arriverà *King of Fighter 95* versione Pal?
1) Purtroppo è in vendita solo in Giappone, a un prezzo decisamente proibitivo (circa due milioni) per un comune mortale, ma sembra che da l'anno prossimo dovrebbe raggiungere anche l'Europa, sapremo essere più precisi nei prossimi mesi.
2) Sarà molto difficile vedere un prodotto simile adattato per il mercato italiano, non che ti perda molto comunque.
3) Buona domanda, destinata purtroppo a rimanere senza risposta. Speriamo che le cose cambino con *Final Fantasy VII*.
4) Sono state pubblicate sullo scorso numero di *PSM*.
5) Dovrebbe già essere in vendita, ma non ne siamo sicuri al 100%.

64-Bit

1) Per quando è previsto *Quake*?
2) Scusate la monotonia, ma per quando è previsto il nuovo *Ridge Racer*?
3) La PSX 2 reggerà lo scontro tra il Nintendo 64 e l'M2?

Gennaro Montanaro - Luca Maselli

1) La GTI ci sta lavorando ma non è ancora nota una data di uscita.
2) Anche qui è ignota la data di uscita.

3) Ancora una volta devo dirvi che NON È POSSIBILE SAPERLO... Non esistono ancora dati ufficiali, ma non temete appena sapremo qualcosa non tarderemo a comunicarvelo.

Air Jordan dove sei?

1) Perché Michael Jordan (cestista NBA) in *Total NBA 96* non c'era? (Diritti d'autore?). Ci sarà in *Total NBA 97*?
2) Vorrei chiedere come si fa a diventare o un redattore videoludico come voi o uno sviluppatore (o programmatore) di giochi per una casa produttrice. Per esempio che scuole avete fatto, che corsi avete frequentato, ecc? Io sono in terza media, ancora faccio in tempo a decidere la scuola.

Gianluca Sgarrella - Forlì

1) Il problema è proprio quello, la NBA non possiede i diritti d'autore per l'immagine di Micheal Jordan e "comprarli" separatamente sarebbe costato troppo.
2) Per diventare redattore non serve alcuna scuola specializzata, basta saper scrivere bene ed essere appassionati di videogiochi. Comunque siamo sempre alla ricerca di nuovi collaboratori, quindi mandaci pure una recensione di prova oppure il tuo curriculum (anche via email play@ilmioweb.it). Per fare il programmatore invece è consigliabile intraprendere studi scientifici e frequentare l'università anche se in molti sono autodidatti.

Internet

Per avere informazioni su quella "misteriosa" porta parallela, nascosta da un coperchietto plastico e non riportata da alcun manuale:
1) A che cosa può servire?
2) Che cosa ne pensate riguardo agli occhiali virtuali come i "virtual i - glasses!" e soprattutto in che modo collegarli o comunque farli riconoscere alla macchina?
3) Essendo io un patito Sony in che modo potrei collegare un impianto Hi-Fi alla PSX?
4) La Sony ha per caso previsto un kit di collegamento a Internet come la Sega?

Marco Lucchetti - Brescia

1 e 4) Al momento la porta parallela non sembra avere usi utili. Si vocifera che possa servire per il kit di collegamento a Internet ma anche su questa periferica vige il più assoluto mistero.
2) Per quel che ne sappiamo si tratta di periferiche esclusivamente per il PC.
3) Collegandola tramite un doppio cavo RCA all'uscita video del tuo stereo.

Giochi in italiano

1) I CD con il tempo si consumano e perdono di qualità?
2) Mi associo a Luca Brogi (1ª lettera del mensile N. 2) che dovete mettere per ogni recensione o magari anche sulle anteprime se il gioco ha l'opzione della lingua italiana oppure se questa è esclusa, ci sono molti giochi di cui uno fa un pensiero di acquistare e poi si accorge che è bene lasciarli in vetrina avendoci fatto inutilmente per lungo tempo la "bocca".
3) Dato che siamo su questo argomento, *Warhammer, Soviet Strike, Indipendence Day, Swiv 3D*, avranno l'opzione della lingua italiana? Di questi giochi quali hanno anche l'opzione in soggettiva? Alcune volte leggendo recensioni di altre riviste non si riesce a capire quante visuali ha il gioco in questione, personalmente ritengo che sia doveroso saperlo dato che questo non è di secondaria importanza.
4) Un bel biliardo in 3D uscirà mai su Playstation?
5) Per quale motivo le dichiarate date di uscita dei giochi spesso subiscono ritardi?
6) I prezzi dei CD continueranno ancora a scendere? Attualmente sono a L. 99.000 anche se ho notato che l'ultimo gioco uscito costa molto meno di un gioco ormai vecchio di un anno fa, tipo a L. 119.000! Divertente vero?

Luigi - Poggibonsi (SI)

1) In teoria no, se vengono trattati bene.
2) Dal momento che la cosa è molto rara, quando un gioco è in italiano lo specifichiamo sempre, in caso contrario considera sempre il gioco come in Inglese.
3) Dei quattro titoli da te citati solo *Warhammer* sembra (e ribadisco SEMBRA) che uscirà in italiano, mentre nessuno di essi sarà in soggettiva (a parte *Indipendence Day* di cui si conosce davvero poco).
4) Al momento sembra di no anche se non sarebbe male giocare a *Virtual Pool* dell'Interplay, uscito per PC.
5) Sono molteplici i motivi che portano un gioco a uscire in ritardo: difetti nella programmazione trovati all'ultimo momento, sviluppo travagliato o, più spesso, scelta strategica del periodo di uscita (per evitare prodotti concorrenti).
6) Da quello che sappiamo dovrebbero essersi assestati, anche se si parla di una riduzione su alcuni titoli.

Pistola

La PSX farà mai un gioco alla *Virtual Cop* dove si usa una pistola esterna? Se sì, quando uscirà?

Chris Redfield

La seconda sezione di *Die Hard Trilogy* (*PSM* n° 1) fa al caso tuo.

Trucchi e abbonamenti

Sono rimasta molto soddisfatta della vostra rivista, da questi motivi:
1) Il CD demo.
2) Le anteprime dei giochi dettagliate.
3) La prossima rivista Power con trucchi e soluzioni.
Sperando che forse esistano trucchi per *Formula 1*. Sarei interessata sapere come abbonarsi alle 2 riviste che devo fare. Grazie.

Stefania S.

Esistono dei trucchi per *Formula 1*... la guida lo trovi sul primo numero di *PlayStation Power* e alcuni trucchi "speciali" sul numero 2. Per l'abbonamento, invece, tieniti informata leggendo le riviste perché al momento il servizio non è ancora attivo perché siamo in attesa che vengano definite le tariffe postali.

Per entrare in contatto con Ufficiale PlayStation Magazine

PlayPosta
c/o Studio Vit
via Aosta 2 20155 Milano
Email play@ilmioweb.it

Provati









PlayStation Magazine CONSIGLIATO — 50 Tomb Raider

PlayStation Magazine CONSIGLIATO — 54 War Hammer

PlayStation Magazine CONSIGLIATO — 58 Destruction Derby 2

62 Street Fighter Alpha 2

65 Robotron X

66 Adventures Of Lomax

68 Starwinder

70 MK Trilogy

71 Robo Pit

PlayStation Magazine CONSIGLIATO — 72 Final Doom

74 Black Dawn

76 Disruptor

78 NHL '97

80 Soviet Strike

82 Street Racer

PlayStation Magazine CONSIGLIATO — 84 Break Point Tennis

Guida al metodo di valutazione

Qualsiasi idea vi siate fatti dei vari metodi di valutazione dei giochi, dimenticatela. Il sistema di giudizio di *PSM* è diverso perché il nostro scopo è fare delle recensioni obiettive riuscendo a dare un'idea di com'è il gioco provato.

Come prima cosa, leggete il maledetto testo della recensione, perché lavoriamo (e giochiamo) duramente prima di scriverlo. Leggendolo potrete farvi una buona idea su come la pensiamo e potrete capire se il gioco fa al caso vostro o no.

I voti sono una guida comparata alla qualità dei giochi rapportata agli altri titoli disponibili - naturalmente sono indicativi e non è il caso di strapparsi i capelli o gridare allo scandalo se un gioco prende un otto invece di un nove. Così il nostro consiglio è sempre quello di leggere quello che abbiamo scritto riguardo al gioco in prova.

I giochi sono valutati da zero a dieci - cinque quindi è un voto medio per un gioco di media qualità. Ma chiariamo le cose una volta per tutte: molti dei giochi valutati con un cinque sono comunque da *prendere in considerazione per l'acquisto*. Un gioco valutato cinque ha probabilmente qualche punto debole - potrebbe essere troppo facile oppure avere una struttura di gioco poco convincente. Ma non è da buttar via e, a seconda del tipo di giocatore che siete, può valere i soldi che avete speso. - certo non come un gioco che si è guadagnato un sei o un sette. Ovviamente, i titoli da cui è bene stare alla larga sono quelli che meritano quattro, tre oppure (gulp) due.

I giochi che consideriamo speciali sono indicati con la stella e la scritta "consigliato" è solitamente hanno un voto che può essere otto, nove o dieci. È inutile sottolineare che questi entrano di diritto nella lista dei titoli da comprare. È anche possibile che un gioco con sette sia un grande gioco, ma che possieda dei piccoli difetti che gli impediscono di raggiungere vette di eccellenza.

NB I prezzi indicati nelle recensione sono indicativi.

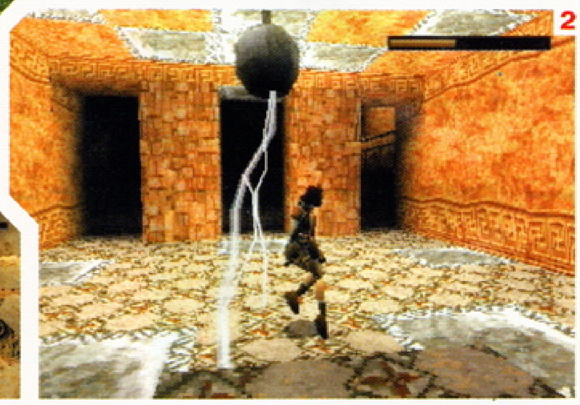
I voti di PSM

- **10** PSM è pronta a dare anche questo voto se il gioco è perfetto.
- **9** Gran bel gioco - raccomandato senza ombra di dubbio.
- **8** Ottimo. Da aggiungere alla vostra collezione al più presto.
- **7** Un buon titolo con piccoli difetti, ma resta un buon acquisto.
- **6** "Perché l'hanno fatto?". Giocabile ma con alcuni punti deboli.
- **5** Mediocre. Poco originale o incompleto, ma acquistabile - al pelo.
- **4** Sotto la media. Ha alcuni gravi difetti nella struttura o nella longevità.
- **3** Scarsino. Da prendere in prestito o a nolo per un paio di giorni.
- **2** Sotto il limite della decenza. Di basso profilo tecnico e di poco spessore.
- **1** Un titolo senza alcun merito. Oltre ogni immaginazione.
- **0** Un originale sottobicchiere. Peccato che sia così caro.



[1] Date un'occhiata! Non sono scene tratte dall'intro, ma dal gioco vero e proprio!
[2] Youch! È cattivo e fa molto molto male...
[3] Uhm, M.I.D.A.S., chissà cosa significa...
[4] Miseria boia, ma che cos'è?
[5] Un giardino dal fascino mistico. [6] Date un'occhiata al soffitto. Chi l'ha disegnato è un pazzo di prima categoria.











Tomb Raider

Sparisci, *Resident Evil*, per te è giunta l'ora della pensione. Tomb Raider e Lara Croft, fate un passo avanti.

PlayStation Magazine CONSIGLIATO

Qualsiasi cosa stiate facendo, smettete immediatamente e fate molta attenzione. *Tomb Raider* è uno dei migliori giochi che giocherete in tutta la vostra vita. È uno di quei particolare giochi che escono una volta ogni morte di papa e rivoluzionano totalmente il mercato, cambiando il modo in cui i futuri videogiochi verranno pensati e scritti. Uno di quelli che stravolgono i vostri preconcetti e le vostre opinioni, uno di quelli che dimostrano cosa realmente sia in grado di fare la vostra PlayStation. Ultimamente c'è stata abbondanza di buoni giochi, *Resident Evil*, *Formula 1*, *Tekken 2* e adesso *Tomb Raider*, tutti tesi a dimostrare la reale potenza dei 32-bit. Ma cosa c'è di così meraviglioso in *Tomb Raider*? Uhm, lasciateci spiegare e vedrete.

La prima cosa che impressiona è la grafica. Le immagini statiche su questa pagina non rendono assolutamente giustizia alla qualità delle animazioni e del paesaggio in movimento. **Caverne buie e tetre, palazzi sotterranei sepolti, statue gigantesche - tutto questo diventa vivo sui vostri schermi.** *Tomb Raider* è un gioco che vi darà soddisfazione soltanto esplorandolo, camminare attorno agli oggetti ed esaminarli è un'esperienza che da sola vale l'acquisto del gioco. Ma la seconda grande sorpresa di *Tomb Raider* è il personaggio principale, Lara, e il modo in cui si muove. In queste pagine potete vederla in una varietà di posizioni, e la cosa bella sta nel fatto che sono totalmente sotto il vostro controllo. **Lara ha una libertà di movimento praticamente infinita - qualsiasi cosa vediate sullo schermo, lei può raggiungerla.** Lara può camminare, correre, saltare (in avanti, all'indietro o lateralmente), arrampicarsi, fare capriole, spingere, tirare, sparare, nuotare, tuffarsi e anche stare ferma! È tutto completamente controllabile tramite un sistema che utilizza ogni pulsante del pad e spesso sfrutta delle combinazioni di questi ultimi. Detto così sembra abbastanza complicato, e in effetti un po' lo è davvero. Ma solo all'inizio.



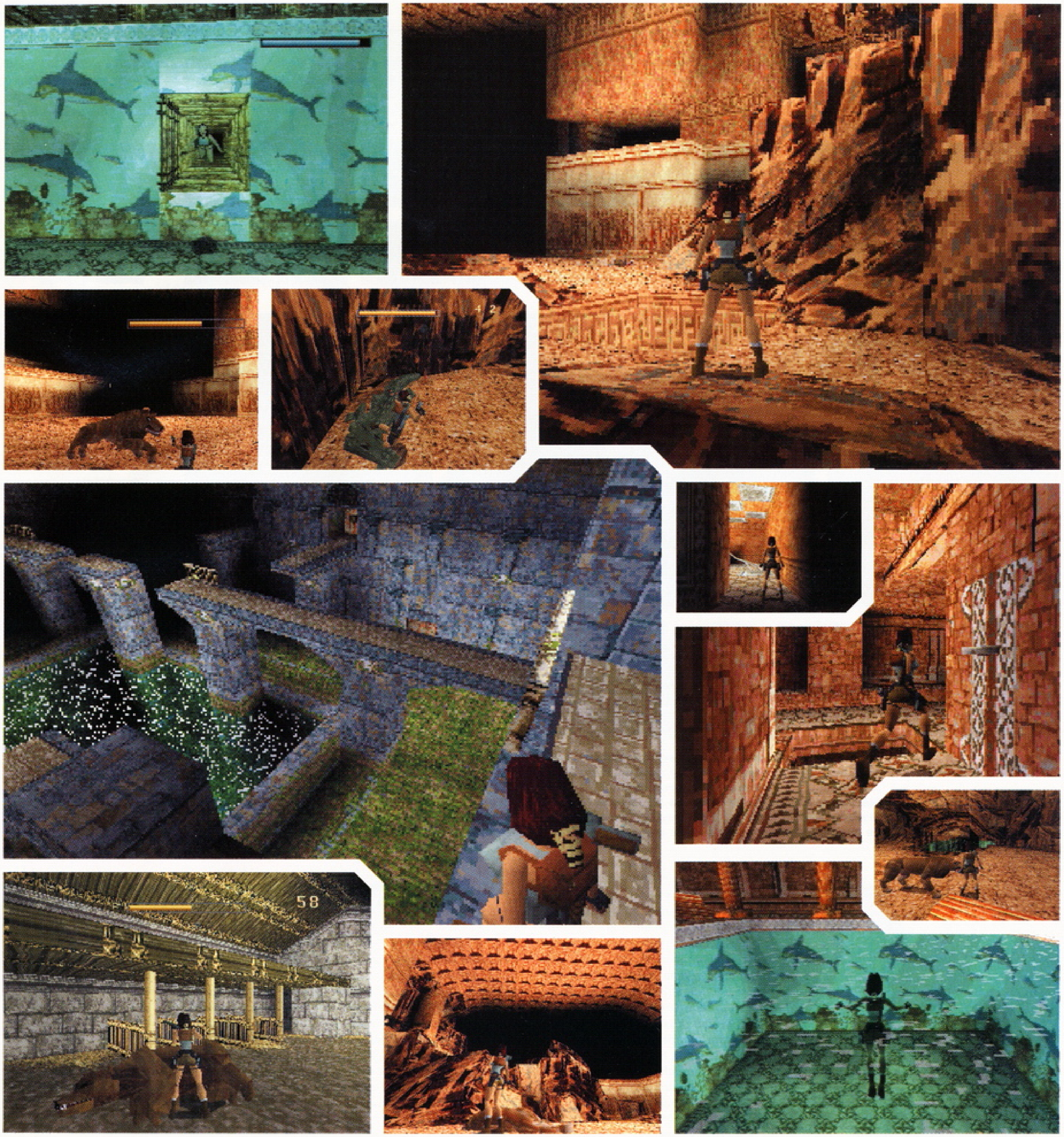




Vi darà soddisfazione soltando esplorandolo, camminare attorno gli oggetti...la seconda sorpresa è Lara e il modo in cui si muove

Un Giocatore | Memory card Compatibile | Dolby Surround

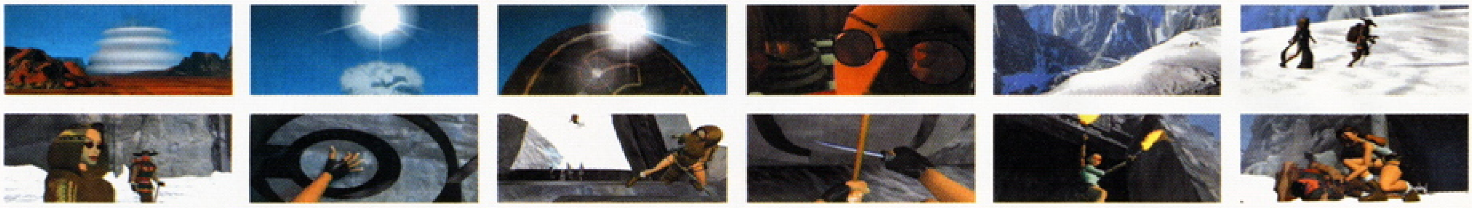
CASA:	Core Design	SVILUPPATORE:	Interno
DATA DI USCITA:	Novembre	PROVENIENZA:	Inghilterra
PREZZO:	L.109.000	GENERE:	Avventura 3D

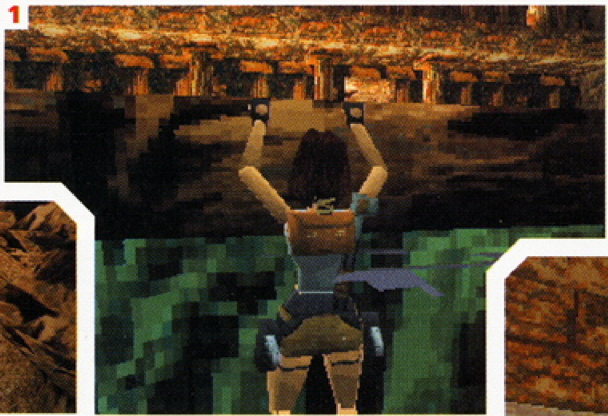


Ci sono così tanti posti meravigliosi da esplorare che dopo un paio d'ore di gioco vi sentirete degli archeologi. E se pensate che queste foto siano belle, aspettate di vedere la grafica in movimento! Quello che rende la grafica speciale è la qualità dell'effetto di light-sourcing in tempo reale, utilizzato su tutte le superfici. In queste immagini potete osservarne numerosi esempi, dite voi se non è realistico...

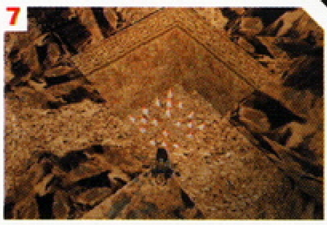
Tanto per cominciare

Allora, com'è la storia stavolta? Ok, voi siete Lara Croft, una ragazza dell'alta aristocrazia inglese con il pallino dell'avventura. Praticamente una specie di Indiana Jones, però donna. E poi non insegnate neanche archeologia come il vecchio Indy. Comunque, una sinistra mega-multinazionale vi contatta perché ritroviate un antico e misterioso manufatto. Voi accettate e partite il giorno dopo per le zone più oscure e impervie del Perù, verso un luogo millenario in cui siete convinti di rintracciare quello che cercate. Non appena arrivate sul posto, la vostra guida viene sbranata da un branco di cani selvaggi. Impassibili, aprite il portone gigante nella montagna e fate un deciso passo avanti. Qui comincia il gioco vero e proprio, più avanti vi troverete coinvolti in una cospirazione globale di immani proporzioni, mentre visitate zone archeologiche e templi sepolti, cercando di scoprire il mistero che li avvolge.



1


2


7


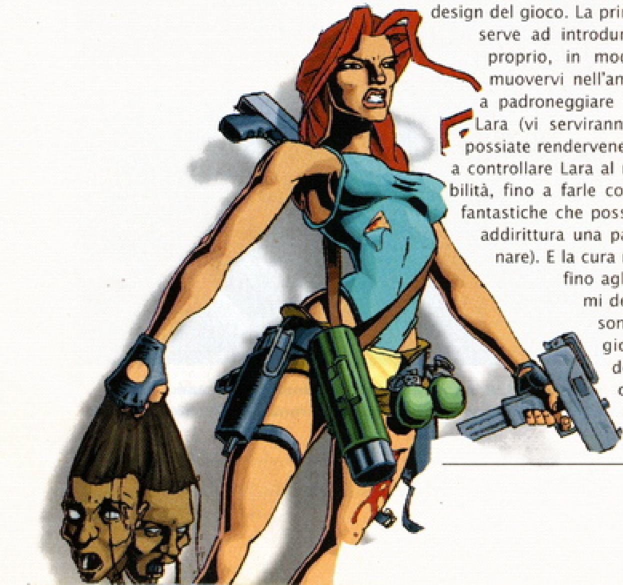
3


6


5


4

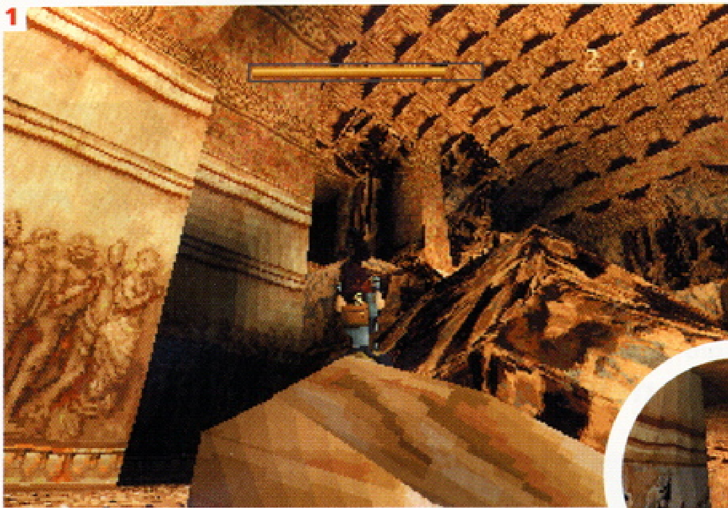

[1] Sotto il vostro controllo, Lara potrà effettuare tutte le manovre più ardite. [2] Un ratto gigante. Bello lui, cicci cicci... [3] Hmmm...che succede se tiro? [4] Maremma! Non guardate in basso! [5] A volte le inquadrature sono un po' bizzarre. Ahem. [6] Whoa. Siete già su di giri? [7] Era meglio starsene a casa...

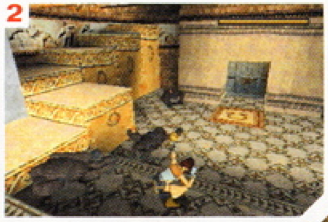


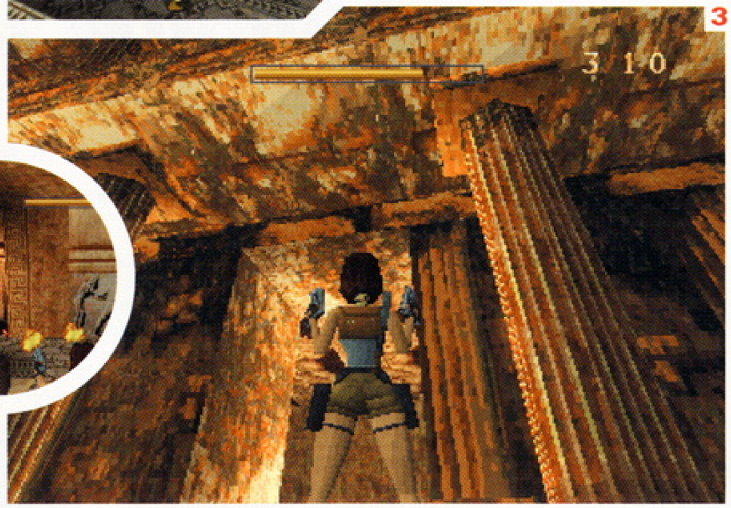
La terza grande sorpresa è la cura dedicata al design del gioco. La prima manciata di livelli serve ad introdurvi nel gioco vero e proprio, in modo che impariate a muovervi nell'ambiente circostante e a padroneggiare tutti i movimenti di Lara (vi serviranno dopo!). Prima che possiate rendervene conto, vi ritroverete a controllare Lara al massimo delle possibilità, fino a farle compiere le azioni più fantastiche che possiate immaginare (c'è addirittura una palestra per farla allenare). E la cura nel design si estende fino agli enigmi e ai problemi dell'avventura, che poi sono il vero cuore del gioco. Per progredire dovrete compiere certe azioni fondamentali, ad esempio abbassare delle leve

Enigmi e problemi sono molto curati. Per progredire dovrete compiere certe azioni fondamentali come abbassare delle leve per aprire passaggi segreti.

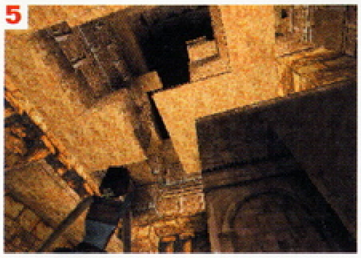
per aprire passaggi segreti, trovare chiavi per aprire certe porte, sparare ai mostri e spostare oggetti per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. La bellezza del design sta nel fatto che gli stessi enigmi, man mano che li risolvete, vi aiutano a capire cosa fare dopo. Raramente *Tomb Raider* si riduce a girovagare per un livello in cerca di un oggetto particolare. Gli enigmi sono integrati talmente bene nel gioco che la sensazione di essere in un luogo reale diventa davvero fortissima. E quando ne avete bisogno, c'è sempre un medi-kit per aiutarvi a leccare le ferite, o la possibilità di salvare il gioco e tutti i vostri progressi. Ma sopra ogni altra cosa, gli enigmi che devono essere assolutamente risolti per andare avanti nell'avventura non hanno mai una soluzione unica: c'è sempre almeno un altro modo per risolverli. E allora, c'è percaso una quarta bella sorpre-

1


2


3




5


4


[1] Tenete il dito sul grilletto... [2] Una scimmietta. Ah no, è un gorilla. Meno male. [3] Vai avanti Lara, tutto si sistemerà. Forse. [4] Avete mai visto un gioco più realistico di questo? [5] Vuoi dire che devo arrivare fino lassù? A piedi?

sa in *Tomb Raider*. Ovviamente sì. Come *Resident Evil*, il gioco è stato progettato per dare una sensazione cinematografica al giocatore. Quindi c'è anche una trama robusta a sorreggere il gioco e, dato che non vogliamo guastarvi la sorpresa, vi diremo soltanto che il gioco verso la fine diventa davvero febbrile, con una strana esperienza subacquea. E col procedere del gioco, la trama si dipana e molte cose troveranno la loro spiegazione... Ci sono tonnellate di altri particolari che rendono *Tomb Raider* un gioco fantastico. Il modo in cui certe musiche raggelanti vengono sparate fuori proprio nei momenti giusti, il modo in cui Lara inarca il sopracciglio quando prende la mira con la pistola, e il fatto che ci siano 16 enormi livelli da attraversare, ovvero circa cento ore di gioco, prima che possiate dichiarare conclusa l'avventura. *Tomb Raider* è una delle più soddisfacenti esperienze di gioco che incontrate nella vostra vita. Perché l'ambiente è così realistico e credibile, Lara controllabilissima e versatile e gli enigmi mai invadenti, presto vi identificherete completamente con la protagonista e la sua avventura. Ci saranno dei momenti in cui dovrete saltare dei burroni e guardando in basso vi verranno davvero le vertigini. In altri vi troverete a combattere contro leoni, cani, orsi, scimmie, dinosauri e altri lazzaroni assortiti, e bisognerà improvvisarsi Schwarzenegger per portare la pelle a casa. Non c'è, tanto per capirci, nessun gioco che finora abbia comunicato la sensazione di "esserci" come *Tomb Raider*. Appena lo vedete in un negozio, mirate bene e prendetelo al volo.

In Alternativa...

Final Doom	GTI
Resident Evil	Capcom
Fade To Black	Electronic Arts

E adesso muoviti come sai fare tu



Nella tranquillità della sua palestra privata, potrete far pratica con tutte le abilità fisiche di Lara. Ne avrete bisogno, nel gioco. Di tutte.

Ufficiale PlayStation Magazine 4

GRAFICA:	10	GIOCABILITÀ:	10
SONORO:	9	PRESENTAZIONE:	10
LONGEVITÀ:	10	ORIGINALITÀ:	8

Al momento non c'è in giro un gioco migliore di Tomb Raider. Questo è semplicemente il tipo di prodotto che la Playstation merita, un gioco maturo per un pubblico maturo.

10

Warhammer: Shadow Of The Horned Rat

Preparatevi a entrare in un mondo fantasy in cui regnano il caos e la magia e dove c'è sempre del lavoro per degli abili mercenari. Il grigio guerriero a 32-bit della Sony riuscirà a ottenere fama e fortuna nell'arena dei giochi di strategia?

PlayStation Magazine CONSIGLIATO



La PlayStation dispone di un parco titoli enorme per quanto riguarda i giochi di corse, è in grado di regalarci il miglior picchiaduro disponibile al momento e non se la cava male neppure con le simulazioni sportive. Purtroppo, però, con la sola eccezione di *X-Com: Enemy Unknown*, la "scatola grigia" della Sony non ha potuto ancora dimostrare le proprie capacità nel genere dei giochi di strategia. Questa triste situazione è destinata a cambiare con l'uscita di *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* della Mindscape.

Shadow of the Horned Rat è il primo gioco per console tratto dal famosissimo sistema Warhammer Fantasy Battle dell'inglese Games Workshop, un wargame fantasy in cui i giocatori prima collezionano un completo esercito di miniature in piombo e lo colorano accuratamente, poi lo schierano contro degli amici che condividono la stessa passione per combattere battaglie all'ultimo sangue. In Italia È possibile trovare un negozio che vende i prodotti Games Workshop quasi in ogni grande città, prodotti che spesso sono venduti anche in negozi di modellismo, e nonostante sia necessario leggere diversi libri di regole che prevedono tutto quello che può accadere durante una battaglia fantasy prima di poter giocare a Warhammer, crediateci o no, è davvero un bel gioco, anche se non accurato come i wargame più sofisticati. Inoltre, si tratta di un sistema ideale per essere trasposto in un gioco per console e computer.



Per quanto coraggiose, le unità non hanno propositi suicidi, quindi se soffriranno troppe perdite, si demoralizzeranno e fuggiranno dal nemico.

La PlayStation gestirà tutti i movimenti del nemico, oltre che applicare le varie regole e di effettuare i tiri di dado, lasciandovi liberi di concentrarvi sulla tattica e la strategia...

Tuttavia, invece di convertire direttamente una semplice partita, come spesso accade in molte conversioni di boardgame o wargame per computer, la Mindscape ha inquadrato il suo prodotto in un progetto molto più ambizioso. Il risultato è Shadow of the Horned Rat, e bisogna dire che è un gran bel risultato!

Il gioco è ambientato in un mondo devastato dalla guerra, dove **un enorme impero umano deve resistere agli attacchi delle forze del Caos, per non parlare delle bande di orchi e goblin, gruppi di troll, giganti, draghi** che vagano senza pausa per le terre degli umani. Il vostro compito, quale comandante di una forza mercenaria appena creata, è di guadagnare un piccolo tesoro affittando la vostra forza mili-



1


2


3


4


[1] Viaggerete da una missione all'altra con la mappa. [2] Gli incantesimi sono tra le armi più potenti. [3] Soltanto voi potrete salvare la città. [4] Le vostre unità si preparano alla carica.

Un Giocatore | Memory card Compatibile

■ CASA:	Mindscape	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna
■ PREZZO:	L.110.000	■ GENERE:	Strategia/wargame

1


2




3






5


4


[1] Alcune delle ultime battaglie sono enormi. [2] Nell'Impero sotterraneo dei Nani troverete pane per i vostri affilati denti. [3, 4, 5] La trama nascosta dietro alla serie di battaglie viene svelata scontro dopo scontro da alcune sequenze animate.

tare a chi ne ha bisogno. E in un mondo come quello di Warhammer, c'è sempre bisogno di qualcuno che sappia combattere...

Il gioco di per sé è diviso essenzialmente in due parti perfettamente complementari: una gestionale e una più strettamente strategica. La prima vi consente, attraverso il vostro fedele "ragioniere fantasy", di ispezionare le truppe, di controllare i fondi, di esaminare gli eventuali avversari che incontrerete sul campo di battaglia, e di addestrare e arruolare nuove truppe.

All'inizio avrete a disposizione una piccola banda di guerrieri, composta da un singolo reggimento di fanteria e dalla vostra unità personale di cavalleria, ma, man mano che farete progressi, la vostra fama crescerà e potrete arruolare nuove unità, e nel giro di qualche tempo comanderete un esercito molto più numeroso.



Allo stesso modo, **all'inizio potrete scegliere tra missioni abbastanza semplici, come proteggere un villaggio da una banda di goblin** o condurre una carovana attraverso un territorio ostile. Più il vostro esercito crescerà, più le missioni che vi verranno affidate saranno complesse e difficili.

Quando avrete selezionato la missione che intendete affrontare, dovrete scegliere le unità che porterete in campo. Infatti, ogni missione completata con successo vi fa guadagnare un certo compenso, quindi dovrete bilanciare le vostre entrate con la quantità di truppe che intendete impiegare, considerando che ogni unità richiede un pagamento dopo la battaglia, quindi guidando grandi eserciti, avrete possibilità maggiori di vittoria ma dovrete anche allargare maggiormente i cordoni della borsa. D'altra parte, se combattete con poche unità, rischierete di subire perdite troppo elevate e di indebolire i vostri reggimenti finché non troverete nuove reclute.

La sezione strategica inizia non appena avete preparato il vostro esercito. Vedrete il campo di battaglia da una visuale tridimensionale molto completa, che mostra colline, boschi, fiumi ed edifici, oltre che, ovviamente, i vostri reggimenti e quelli del nemico. **Potrete spostare la visuale liberamente, effettuare zoom e ruotarla, per poter visualizzare parti nascoste della mappa.** Ai lati dello schermo troverete degli stendardi che mostrano la posizione delle vostre unità attualmente fuori vista. Potrete comunque attivare in un qualsiasi momento la mappa completa del campo di battaglia.





Brutti, grossi e cattivi













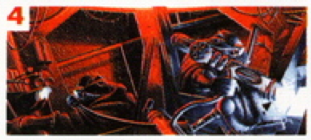
Man mano che vincerete una battaglia dopo l'altra, il vostro esercito crescerà esponenzialmente, e nuove unità diventeranno accessibili grazie al vostro libro paga sempre più rifornito. Queste schermate vi consentiranno di sapere chi state per arruolare, i suoi punti deboli e quelli di forza. Fatene buon uso!











[1] A volte, le battaglie sono dei corpo a corpo che coinvolge praticamente tutte le unità. [2, 3] Superando le montagne incontrerete un drago. [4] Gli Skaven stanno per combinare qualcosa di terribile. [5] Gli abitanti del villaggio non saranno molto contenti se lascerete distruggere le loro abitazioni.







La mappa generale del campo di battaglia mostra molto chiaramente cosa sta succedendo e la posizione di ogni unità.

Prima che inizi il massacro, dovrete posizionare le vostre unità a seconda degli obiettivi che dovete raggiungere. Dopodiché, inizia il combattimento vero e proprio, e vi renderete conto degli sforzi compiuti dalla Mindscape: le battaglie del gioco tridimensionale di Warhammer sono divise in turni, in cui i due giocatori hanno il tempo di muovere le proprie truppe. Invece, *Shadow of the Horned Rat* è in tempo reale, dato che la fedele PlayStation si accollerà il compito di gestire tutti i movimenti del nemico, oltre che applicare le numerose regole e di effettuare tutti i tiri di dado necessari, lasciandovi liberi di concentrarvi sulla strategia da adottare.

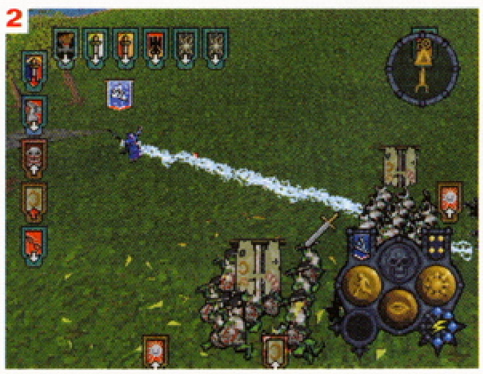
In sostanza, *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* è un ottimo gioco. La grafica, pur non sembrando particolarmente definita nelle immagini statiche, è molto convincente quando si sta giocando. È molto facile farsi coinvolgere dalla carica di una vostra unità di fanteria contro una banda di orchi, che nel frattempo viene bersagliata dalle unità di arcieri e balestrieri. Il livello del dettaglio è a dir poco incredibile, come d'altra parte è impressionante l'animazione di ogni singolo soldato. L'intero gioco è completato da effetti sonori - il clangore delle spade che si scontrano con gli scudi, le urla dei feriti, e così via - molto credibili e realistici. È un po' come guardare *Braveheart*, solo che ora siete voi a controllare la battaglia!

Tuttavia, la grafica e il sonoro sono aspetti secondari di *Warhammer: Shadow of the Horned Rat*. Quello che lo rende un gioco eccezionale, soprattutto su PlayStation, è la sua incredibile profondità. Gestire il proprio esercito e selezionare le missioni è già di per sé un compito complesso, dato che avrete a vostra disposizione molte opzioni, mentre le battaglie offrono una buona dose di divertimento.

Data la complessità del gioco, il sistema di controllo

Il livello del dettaglio è a dir poco incredibile come è impressionante l'animazione dei soldati...È un po' come guardare Braveheart ma da protagonisti





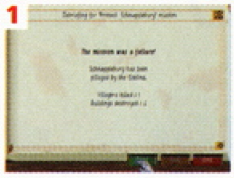


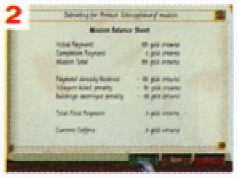
[1] Enormi macchine da guerra lanciano proiettili contro le vostre truppe. [2] Il Mago Blu ha una serie di incantesimi molto utili, come questo fulmine appena scatenato contro il reggimento di orchi.

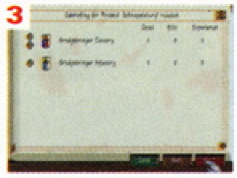
4


5


[1, 2, 3] Dopo ogni battaglia, scoprirete l'esito dei vostri sforzi grazie a una serie di schermate di debriefing. [4] Il dettaglio delle abitazioni e degli alberi è semplicemente spettacolare. [5] Alcune missioni si svolgono nella penombra serale.

1


2


3


In Alternativa...

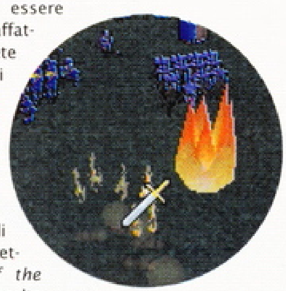
X-Com: Enemy Unknown — Microprose

è davvero eccezionale: anche se dovrete faticare un po' per scoprire tutte le varie funzioni, una volta che vi sarete abituati, potrete muovervi da una capo all'altro del campo di battaglia senza nessun problema, in modo da controllare tutte le vostre unità con estrema semplicità. Potrete vincere la stessa battaglia utilizzando così tante tattiche diverse che, se vorrete, potrete passare anche un'intera serata a combattere lo stesso scontro senza annoiarvi.



Considerando che sono presenti oltre 50 missioni diverse, e che in base alle vostre scelte solo alcune saranno disponibili, potrete facilmente intuire che *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* vi terrà occupati per intere settimane. Anche quando lo avrete completato, potrete ricominciare a giocare e, semplicemente scegliendo una strada diversa, combattere battaglie completamente nuove.

L'unico aspetto negativo del gioco è dato, ironicamente, proprio dalla sua complessità. Si tratta di un wargame solido e articolato, e proprio queste difficoltà potrebbero non essere apprezzate da alcuni. Non si tratta affatto di un gioco di cui vi impadronirete nel giro di un quarto d'ora, ma di un'esperienza che dovrete imparare a gestire tentando sempre nuove tattiche, senza preoccuparvi delle inevitabili e puntuali sconfitte.



Se cercate un gioco diverso dai soliti sparatutto o picchiaduro, e siete pronti a dedicare un po' di impegno nel vostro divertimento elettronico, *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* è, al momento, la scelta migliore, e dimostra inequivocabilmente che la PlayStation è in grado di gestire dei



Spesso troverete degli oggetti magici durante particolari battaglie, descritti esaurientemente in specifiche schermate.



A volte il vostro esercito cadrà in pericolose imboscate, e non avrete neanche il tempo di posizionare le vostre unità sul campo di battaglia.

Ufficiale PlayStation Magazine 4

GRAFICA:	8	GIOCABILITÀ:	8
SONORO:	7	PRESENTAZIONE:	7
LONGEVITÀ:	9	ORIGINALITÀ:	7

Anche se avesse molti concorrenti, *Warhammer* non avrebbe molti problemi ad emergere vittorioso da qualsiasi confronto. Sarà difficile completarlo velocemente.

8

Destruction Derby 2

Avrà anche ricevuto tantissime recensioni entusiastiche, ma per un cospicuo **numero di giocatori** si è rivelato qualcosa di **inferiore** alle aspettative. **Il seguito** dovrebbe essere in grado di **far cambiare idea** a queste persone,

1

2

3

6


5
4


[1] Questa non è una mossa speciale. Un pilota più grande e grosso di voi ha deciso di cappottarvi. E adesso, a casa e a nanna. [2] Puntate al centro dell'arena e cercate di fare danni! [3] Oh no, ancora una volta. Mammaaaa! [4] Aaargh! [5] Porca miseria, l'imbottigliamento verticale no! [6] Ah si, ho capito, stavolta mi hanno spinto di 180° e io sto andando dalla parte sbagliata.

PlayStation Magazine CONSIGLIATO

Che l'abbiate amato o meno, *Destruction Derby* è stato un enorme successo. Noi l'abbiamo trovato superiore alla media, tecnicamente eccellente ma forse non così gustoso da giocare. Considerando il successo che ha avuto, sarebbe comunque stato facile per la Psygnosis non modificare il grosso del gioco. Invece quello che hanno fatto è stato prendere nota delle critiche ricevute e metterle tutte a buon frutto nel seguito. Davvero, hanno davvero dato ascolto alla gente e agito sull'indicazione del pubblico. Forse dovrebbero candidarsi alle prossime elezioni. Ad ogni modo, il risultato finale è che, mantenendo gli aspetti positivi del primo episodio, *Destruction Derby 2* rappresenta adesso un' esperienza di guida molto meglio bilanciata - e divertente - di quanto sarebbe stato lecito aspettarsi. Tre sono le modalità di gioco: Wreckin' Racing, Stock Car Racing and Destruction Derby. Sette sono i percorsi del modo Wreckin' Racing, e sebbene l'obbiettivo finale sia la classica prima posizione, l'enfasi è sugli scontri e le ammaccature: si guadagna punti facendo più danni possibile (agli altri). Lo Stock Car Racing invece è molto più immediato, una semplice corsa per la vittoria, ancora su sette percorsi. Il Destruction Derby, per chi non lo sapesse, vi permette di scegliere fra quattro enormi arene, in cui tutto quello che dovete fare è restare vivi il più possibile - magari fino a rimanere l'unico - infliggendo quanti più danni riuscite alle altre macchine. C'è anche un'op-

Modo Destruction Derby



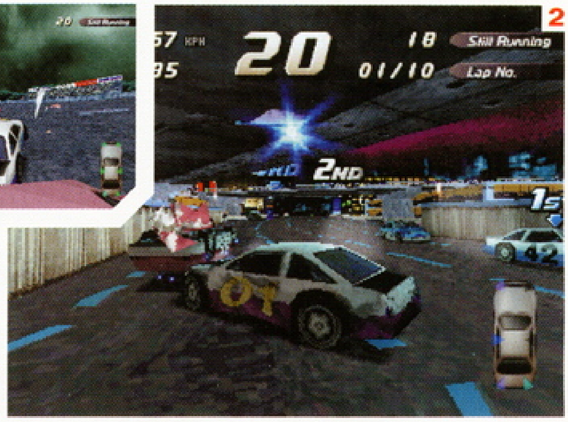
L'opzione Total Destruction è fuori di testa. Potete correre in quattro arene, ma vi ci vorranno anni soo per sopravvivere nella prima. Date anche solo un'occhiata a queste immagini per capire quanto è duro fare il pilota di stock car, e anche se questa non è la parte migliore del gioco, è quella più imbottita d'azione e adrenalina in assoluto.

Un Giocatore | Memory card Compatibile | Negcon Compatibile

■ CASA:	Psygnosis	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ PROVENIENZA:	Inghilterra
■ PREZZO:	L.116.000	■ GENERE:	Simulatore Corsa

[1] Una delle rare immagini in cui il sottoscritto va nella direzione giusta. [2] Crunch! Un altro minuto e poi sono fuori. [3] Ayeah! Stavolta ce l'ho fatta. Era ora. [4] Pronti? [5] Prevedo molto dolore fisico. [6] Un altro botto. *DD2* si gioca meglio rispetto al predecessore.



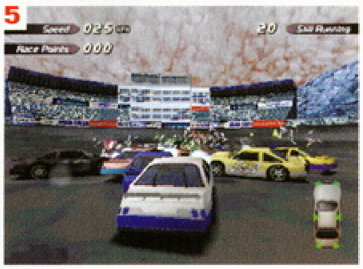












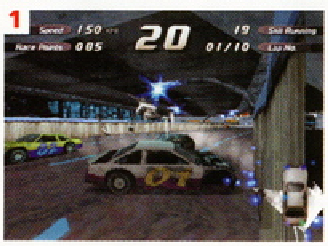
***DD2* è molto più giocabile e divertente di prima. Mentre il primo episodio faceva leva sull'aspetto distruttivo, in questo l'accento è sulla gara.**

zione di Time Trial, da sempre una favorita degli amanti dei giochi di corsa. In ognuno di questi eventi potete scegliere se fare pratica o buttarvi direttamente nella mischia. Come nel primo episodio, ci sono 20 altri piloti assetati del vostro sangue, ma stavolta non solo sono più intelligenti , ma anche più belli: i veicoli infatti sono realizzati con più del doppio dei poligoni. **Sono quindi più dettagliati e potrete godere immensamente vedendoli sfasciarsi in centinaia di pezzi, con ruote e fanali che volano per aria.** Ad essere onesti, potremmo riempire la pagina solo descrivendo le innovazioni di DD2, tantovale dire tutto subito. Destruction Derby aveva sei percorsi, una sola arena, due elementi di pista, nessun effetto di luce in tempo reale e un solo semplice effetto di polvere e fumo. *Destruction Derby 2* ha sette percorsi, quattro arene, circuiti più lunghi, nove elementi di pista (quali tunnels, salti e via così), i box, un eccellente Gouraud Shading, quattro tipi di terreno e di danni possibili, sospensioni su 4 ruote e scontri completamente in 3D. Abbastanza impressionante, ma c'è un'ulteriore miglioramento, il più importante di tutti, ed è completamente invisibile: il gioco è stato riscritto per essere molto più giocabile e divertente di prima. Mentre il primo episodio faceva leva sull'aspetto distruttivo della vicenda (ammazzando la longevità), in questo seguito l'accento è sulla gara. Nel modo Stock Car i brividi di velocità sono reali, i percorsi più larghi e le curve protette significano meno botti e più chilometri, mentre i box sono lì per farvi capire che adesso avete almeno una speranza di terminare la gara. Ci sono ancora dei difettucci, comunque. Nel modo *Destruction Derby*, per esempio. C'è un'opzione di pratica e una di "total destruction": considerando che una è











[1] No, no, no [2] VIA DI QUI, PRESTO! [3] Perdonami se qualche volta sono stato sgarbato... [4] È abbastanza imbarazzante quando siete dentro la macchina e altri 19 vetture vengono dritte verso di voi.

Destruction Derby 2

1



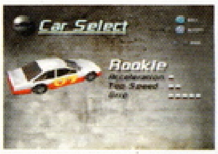
2



3



[1] Ahio. Un altro errore. Ma credo di aver capito dove sbaglio. [2] Ehm, è successo ancora, ma stavolta ho capito sul serio. La prossima volta non mi fregano. [3] Oh beh, c'è sempre una prossima volta. Credo proprio di aver capito, ora ricomincio e... [4] NOOO... [5] Ecco, perfetto, adesso non ho più lo sterzo.

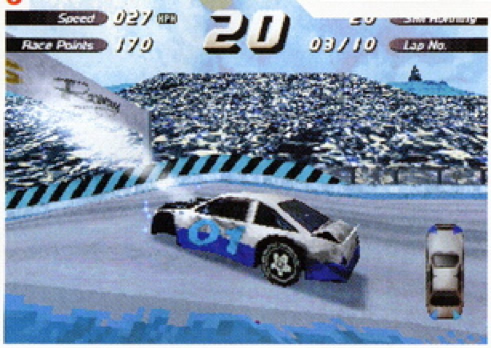






Scegliete una macchina. Una solida, ma lenta vettura per i novellini. Una via di mezzo per gli amatori. Oppure una vitaminizzatissima doppio carburatore per gli espertoni che sanno tenere la strada.

5



4



di pratica, si suppone che una volta raggiunti dei risultati con questa, si possa passare all'altra contando sulla propria abilità, giusto? Manco per niente: la differenza tra i due livelli di difficoltà è abissale e anche se siete dei grandissimi nel modo pratica, nove su dieci finirete nella polvere in quello "Total Destruction" prima che possiate dire "brum brum". Abbastanza frustrante, davvero. Poi, nelle gare, voi partite sempre dalle prime posizioni. Grande cosa, penserete. Ma quello che tende a succedere, a circa metà del primo giro, è che qualcuno vi spinga da dietro e che voi finiate intorno al 18esimo posto.

Mantenendo gli aspetti positivi del primo episodio, *DD2* rappresenta un'esperienza di guida molto meglio bilanciata.

Questa cosa diventa meno fastidiosa una volta che si diventa più bravi, ma all'inizio fa davvero saltare i nervi e avrebbe potuto essere evitato, implementando un decente sistema per definire la griglia di partenza. Ma comunque, tutti questi problemi sono piccole cose che spariscono una volta fatta la giusta pratica. Una volta superate le frustrazioni potrete ammirare in tutto il loro splendore le eccellenti modifiche apportate a questo seguito e la splendida azione di gioco, che garantisce a *Destruction Derby 2* un posto lassù, assieme ai migliori giochi di corsa per PlayStation. Non vale davvero la pena perdere tempo nel confrontarlo con *Wipeout* o *Ridge Racer Revolution*: il fatto è che *Destruction Derby 2* è un gioco fondamentalmente diverso da questi, ma ugualmente ottimo. È proprio così, assolutamente così.

Foto in volo









Una delle cose migliori del gioco è il sistema di replay. Non pensate a vincere la gara, semplicemente sbattetevi un po' cercando di fare delle belle foto (i salti sono le occasioni migliori). Poi rivedetele come volete. Grande!

In Alternativa...

Need For Speed	Electronic Arts
Ridge Racer Revolution	Namco
Burning Road	FunSoft
Impact Racing	JVC

1



2



3



[1] Non è una bello andare al contrario. [2] O incocciare un'altra macchina. [3] E neanche restare a testa in giù per lungo tempo. È un gioco duro.

Ufficiale PlayStation Magazine 4

GRAFICA:	8	GIOCABILITÀ:	9
SONORO:	7	PRESENTAZIONE:	8
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	6

La Psygnosis ha preso un gioco grezzo, l'ha riempito di nuovi elementi e ha migliorato quelli che già erano buoni, ottenendo un gioco di corsa di serie A. Ottimo lavoro.

9


NOVITA' PLAYSTATION: ON SIDE - D.DERBY 2 - TOMB RAIDER - BROKEN SWORD - CRASH BANDICOOT
PLAYGAME
ULTIME NOVITA' PER
PLAYSTATION - SATURN - ULTRA 64
SHOP
Via Carlo Alberto, 39 - TORINO
PLAYSTATION MONDIALE + SHELLSHOCK PAL + SCART RGB + CD DEMO + CONVERTITORE + TEKKEN AMERICANO A SOLE L. 669.000
CONVERTER GIOCHI USA-JAPAN (20% PIU' VELOCI - FULL SCREEN) L. 79.000
VENDITA PER CORRISPONDENZA - CHIAMA LO 011/812.75.67


Power Games
CENTRO SPECIALIZZATO
PlayStation
TOMB RAIDER £. 99.000
MOTOR TOON GP2 £. 94.900
PETE SAMPRAS £. 99.000
VOLANTE + PEDALIERA £. 129.000
OCCASIONI da £. 35.000
MEMORY CARD £. 39.000
ADATTATORE UNIVERSALE £. 79.000
PREZZI INCLUSI DI IVA E SPESE DI SPEDIZIONE
BIANCO GIOCHI s.a.s.
83031 ARIANO IRPINO (Av) • Piazza G. Lusi, 1
Tel. e Fax (0825) 872035









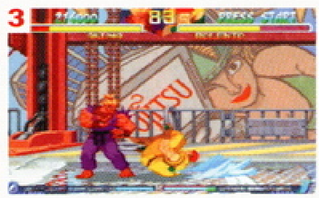
[1] Il trucco del fuoco! Dhalsim rimane senza respiro. [2] Potenza a volontà, con palle di fuoco più grandi e più potenti. [3] Il ritorno dei grandi boss: Ryu e Bison. [4] Ahia! Che dolore!

Street Fighter Alpha 2

Provando la propria supremazia nel campo dei picchiaduro, la Capcom ha lanciato l'ultimo capitolo del Grande Vecchio del genere.







[1] Dopo di te, grandone.Oh, no, dopo di te, piccoletto. Insisto. Chi tirerà il primo pugno? Maledizione alla loro sportività. [2] Come, non siete riusciti nemmeno a realizzare un Perfect? Cosa siete, combattenti o campioni? [3] Rolento ha finalmente capito che la sua "bomba d'acqua" va bene giusto per la piscina.

Se pensavate che Ryu e il resto dei ragazzi e delle ragazze che formano l'Organizzazione Mondiale di Street Fighting si fossero stancati del loro lavoro, potete anche essere perdonati: pensate a tutti i tagli, le escoriazioni, i conti dei dottori e le camere in hotel economici. Comunque sia, quando la Capcom si è messa a cercare dei volontari per l'ultimo capitolo della famosissima saga di *Street Fighter*, queste persone hanno risposto con tutto l'apparente entusiasmo dei primissimi giochi.

Forse sono stati i soldi, il fatto che avessero ancora qualcosa da dimostrare, o forse che si trattava di semplici personaggi bidimensionali che stavano cercando di trovare un senso alla propria esistenza tramite la violenza. **Qualsiasi sia la ragione, la maggior parte dei personaggi popolari della serie *Street Fighter 2* sono tornati, insieme ad alcuni nuovi compagni, per prendere parte al seguito del precedente episodio: *Street Fighter Alpha 2*.**



Per quelli che ormai hanno perso il conto dei titoli di questa serie, ecco un breve riassunto degli eventi. Dopo l'uscita del gioco originale la Capcom si prese un po' di tempo per scrivere un seguito, ma quando lo fece creò praticamente da zero il genere dei picchiaduro bidimensionali a incontri: si trattava di *SF2*.

Capirono ben presto che si trattava di un gran gioco, e i seguiti seguirono rapidamente: *Street Fighter 2 Championship Edition*, *Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting*, *Super Street Fighter* e *Super Street Fighter 2 Turbo*. L'uscita più recente è stata *Street Fighter Alpha* che ha ripreso alcuni dei personaggi originali di *SF*, alcuni provenienti da *SF2* e ha inserito alcuni personaggi da un altro famoso picchiaduro della Capcom: *Final Fight*.



In *SF Alpha 2* ci sono ben 18 personaggi da poter scegliere, oltre ad alcune variazioni segrete offerte da alcuni di essi. A vostra disposizione avrete 13

Nella precedente versione Chun Li doveva caricare il colpo per lanciare la sfera infuocata mentre ora può compiere questa mossa con la stessa immediatezza di Ken e Ryu

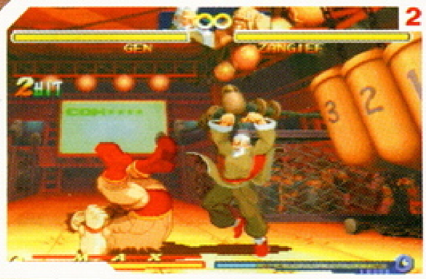
Due Giocatori

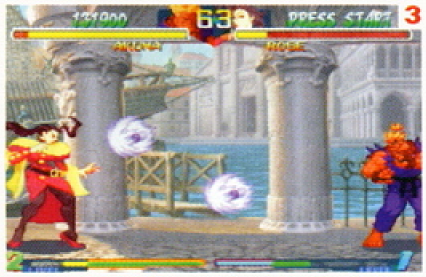
Memory card Compatibile

■ CASA:	Virgin Interactive Ent.	■ SVILUPPATORE:	Capcom
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ PREZZO:	L.108.000	■ GENERE:	Picchiaduro

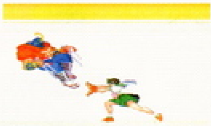
1

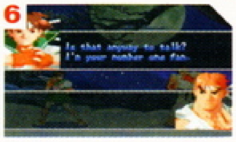

[1] Sakura ha appena compiuto la sua potente mossa, ma Ken non sembra impressionato. [2] Gen e il suo "pungente" Attacco d'Ascella. [3] Triboli con i tribbli. [4] Ehm, OK. [5] KO. E un KO tutto particolare. [6] Ecco cos'ha detto Kathy Bates a James Caan in Misery, e guardate cosa gli è successo. [7] Lo shock di Dan vestito di rosa è troppo per Akuma. [8] "Jump". Così dicevano i Van Halen.

2


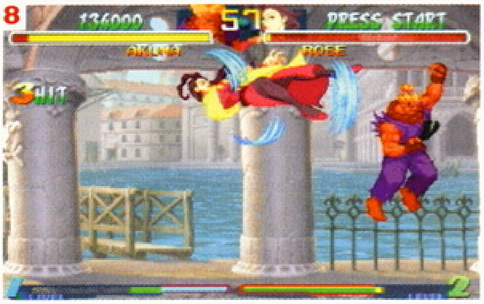
3


4


5


6


7


8


personaggi di *SFA1*, inclusi i tre personaggi segreti (Akuma, Dan e M. Bison), che potrete selezionare senza dover compiere complicati rituali. Sono stati inseriti anche cinque nuovi personaggi, compreso un combattente proveniente dallo *SF* originale (Gen), due altri combattenti di *SF2* (Dhalsim e Zangief), e un altro proveniente da *Final Fight* (Rolento) nonché un personaggio nuovo che è stato realizzato interamente per questo titolo (Sakura).

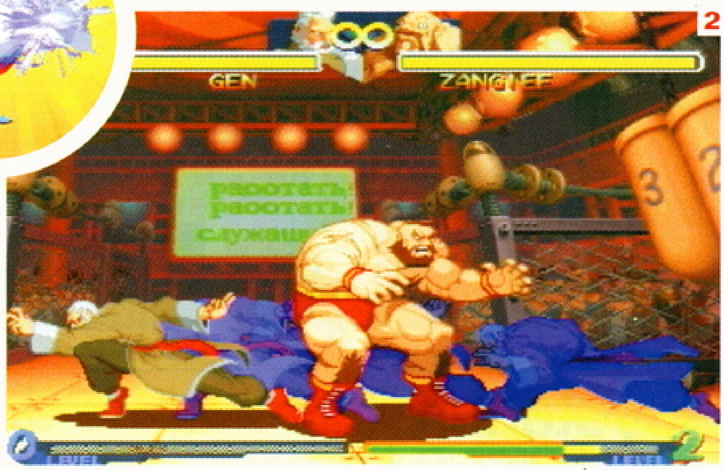
Come succede spesso nei giochi Capcom, c'è stata una ricerca completa sulla priorità e la realizzazione di certe mosse e altre tecniche sono state aggiunte a determinati personaggi in modo da mantenere un bilanciamento che non favorisse nessuno. **Questa volta, comunque, la Capcom è stata particolarmente creativa e ha fornito a Ken e a Ryu, due dei personaggi particolari, delle "finte".** Ryu lancia tutte le grida e comincia il movimento necessario a lanciare una palla di fuoco, ma si ferma a metà, mentre Ken si lancia in una mossa fallimentare che dovrebbe essere una sorta di versione "finta" di un calcio-tornado o di una rotazione. Come alcuni dei più cinici di voi avranno certamente già pensato, nessuna di queste due mosse potranno ingannare anche solo per un istante un avversario controllato dal computer.



Ma il cambiamento più controverso, la Capcom lo ha conservato per Chun-Li, modificando ancora una volta il movimento della mossa della palla di fuoco. Nella precedente versione del gioco, il giocatore doveva "caricare" il colpo per lanciare la sfera infuocata mentre ora può compiere questa



1


2


[1] No, i vostri occhi sono a posto: ci sono quattro Akuma sullo schermo contemporaneamente. Non è molto sportivo, quattro contro uno. Forse nessuno l'ha detto a quelli della Capcom. [2] Oh, e ora tocca a Gen! Molto poco sportivo. Guardate, persino Zangief È rimasto sconvolto.

Street Fighter Alpha 2

Di fronte al nemico

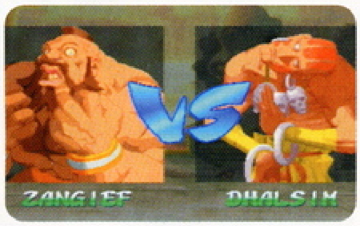


Gen

Sebbene sia il personaggio più difficile da utilizzare in modo efficace, Gen è quello che dà maggiori soddisfazioni. Questo simpatico vecchietto, infatti, è un campione di Kung Fu con la gamma più vasta di mosse speciali. Ha ben due differenti stili di combattimento, la Mantide Religiosa e la Gru, che potrete utilizzare premendo i tre tasti per i calci oppure i tre tasti per i pugni. Ogni stile ha mosse normali, super e speciali.

Zangief and Dhalsim

Questi due personaggi non sono cambiati molto dai tempi di *Super SF2 Turbo*. Gli sprite di Zangief, però, ora sono ancora più grandi e il suo aspetto è ancora più muscoloso, ma, sfortunatamente, è anche più lento. Dhalsim ha ora dei tempi di recupero inferiori per le mosse speciali e una priorità più alta per quelle normali. Entrambi hanno nuove super mosse, ma per il resto sono quelli di sempre.





Rolento

Rolento era uno dei tanti cattivoni di *Final Fight* e, come il suo compagno Sodom, ce l'ha su a morte con Guy. Questo ex-mercenario e aspirante dittatore dal berretto figo, dagli stivali e dal bastone, è molto veloce ma ha una vera mania per le granate. Può rivelarsi un personaggio davvero divertente da giocare, grazie anche alle sue mosse speciali che lo fanno volare e saltellare per tutto lo schermo rendendolo molto difficile da colpire.

Sakura

Sakura è una ragazza che ha studiato attentamente tutte le mosse di Ryu e ha cercato di duplicarle con un tocco femminile. Ad esempio, le dimensioni e il raggio della sua palla di fuoco possono cambiare a seconda del pulsante di pugno. e il pugno del drago si muove in avanti e può colpire ripetutamente l'avversario. Ha anche tre mosse super: una grande palla di fuoco, un pugno del drago ripetuto più volte e un calcio simile a una mossa di break-dance.

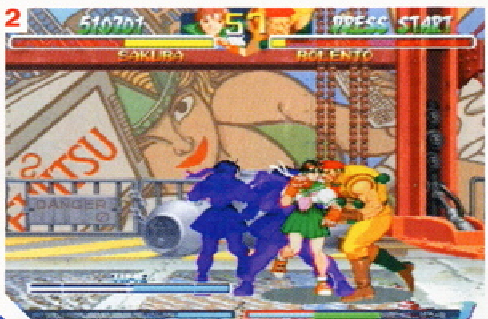


mossa con la stessa immediatezza di quelle di Ken e Ryu. Se combinate questa caratteristica con l'alta velocità del personaggio e l'alto fattore di priorità delle sue mosse comuni, vi rendete presto conto che si tratta di uno dei personaggi più formidabili del gioco.

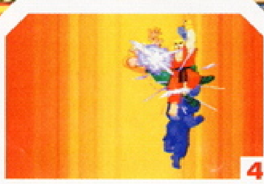
Il cambiamento più grande dai tempi di *SFA1* sono le combo personalizzabili, che vi permettono di crearne di uniche e letali. In pratica, si tratta di una sorta di modalità "hyper" che fa muovere più velocemente il vostro personaggio e compie una serie di mosse speciali multiple. I *counter Alpha* erano una parte fondamentale di *SFA1*, e vi permettevano di contrattaccare velocemente da una posizione di parata. In *SFA2* ci sono due *counter Alpha:* uno per un calcio, cioè un attacco basso, e uno per un pugno, per un attacco alto o volante. Altra nuova caratteristica è l'auto-block che vi mette automaticamente in parata contro qualsiasi attacco almeno finché non premete alcun pulsante: questo farà la differenza tra i giocatori esperti e i novizi. Ma queste sono differenze tecniche tra *SFA1* e *SFA2*, mentre in questo gioco è presente un altro grande cambiamento grafico: i fondali. Sono stati trasformati, da semplici immagini a capolavori supercolorati e dettagliatissimi. Per i personaggi segreti, finora ne abbiamo scoperti solo due: i Chun-Li e Akuma di *SSFighter 2 Turbo*. Sembra che ci siano anche due fondali nascosti.

Non ci sono stati cambiamenti rivoluzionari nel gioco, ma, d'altronde, ce ne sono molto raramente nella serie *SF*: si tratta comunque di un miglioramento notevole che merita di essere acquistato anche se possedete già *SFA1*.

1


2


3


4


5


[1] Sodom ha un attacco molto particolare. [2] Sakura e Rolento praticano l'arte dello "Shadow-boxing". [3] "Back in the USSR" [4] KO. Di nuovo in un modo molto spettacolare. [5] C'è forse scritto "Game Over"?

In alternativa...

Tekken 2	Namco
Mortal Kombat 3	Acclaim
Mortal Kombat Trilogy	Williams
Battle Arena Toshinden 2	Takara

Ufficiale PlayStation Magazine 4

GRAFICA:	10	GIOCABILITÀ:	9
SONORO:	8	PRESENTAZIONE:	9
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	6

SFA2 **può sentire la mancanza del 3D di molti picchiaduro odierni, ma la giocabilità è davvero difficile da battere, soprattutto in modalità a due giocatori.**

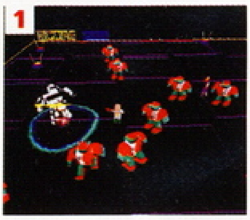
8

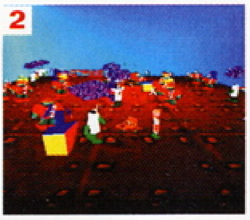
■ CASA:	GT Interactive	■ SVILUPPATORE:	Williams
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO:	L.116.000	■ GENERE:	Sparatutto

Un Giocatore

Robotron X

Un altro vecchio coin-op riceve il trattamento a 32-bit. Ma è veramente un capolavoro d'annata o è solo un'operazione commerciale?







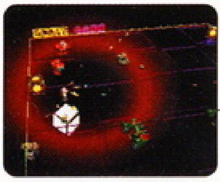




Ancora una volta un classico di culto viene riproposto in edizione aggiornata per i 32-bit. Con l'aumentare del numero dei classici che riappaiono in versione console, scopriamo che l'effetto Minà e cioé la nostalgia per i bei tempi andati dei videogiochi viene un po' ridimensionato. *Robotron X* ha una struttura di gioco accattivante, questo è innegabile. Ma il fatto è (e questo potrà sembrare blasfemo per chi sostiene che i vecchi giochi sono i migliori) che come esperienza di gioco nel suo complesso ha delle serie lacune. In linea di massima, *Robotron X* sembra dimostrare chiaramente che sono i giochi di oggi a offrire la migliore qualità, mentre le strutture di gioco un po' datate dovrebbero essere guardate come parte della storia dei videogiochi, ma nulla di più.

Il difetto più fastidioso è la mancanza di varietà: nonostante vi sia un numero finito di livelli (60 in tutto), il gioco adotta la scelta, decisamente obsoleta, di riprodurre uno stesso, semplice scenario **(avete una pistola, vi trovate in una stanza poco più ampia dello schermo e vi sono dei robot)** tempestandovi con una quantità sempre maggiore di nemici, finché non siete costretti a soccombere e tutto finisce.

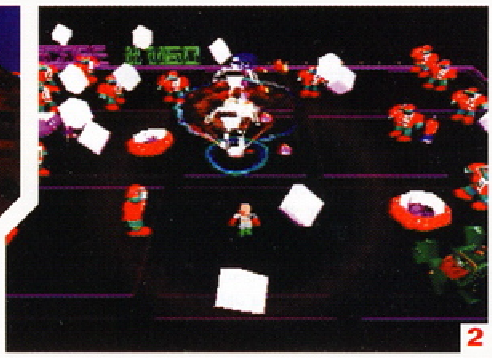
[1] Sparate a un robot, poi a un altro e a un altro e a un altro ancora. [2] Questi tizi sparano dei colpi di laser viola a ricerca. [3] Eccovi in uno dei vostri ritratti più suggestivi. [4] I civili devono essere salvati dai robot-killer, ma va.



C'è in realtà una piccola varietà e consiste nella presenza di differenti nemici, che attaccano in modi differenti, e di power-up come il laser triplo et similia. Ma ogni sfumatura nella personalità dei nemici si perde nelle incessanti sparatorie. Con questo non dovete pensare che il gioco non sia divertente. Lo è, incredibilmente. Ma solo per brevi periodi di tempo. È così spiccatamente arcade che risulta difficile dedicarvi piena attenzione per più di - diciamo - 20 minuti alla volta. Probabilmente spenderemmo volentieri un gettone per farci una partita in sala giochi, ma dopo aver giocato superando 30 livelli in una sola seduta, ci siamo sentiti stanchi e annoiati. C'è poi un problema dovuto alla struttura poligonale dei nemici: il gioco rallenta terribilmente quando troppe cose accadono contemporaneamente sullo schermo.

Robotron X è probabilmente il gioco con più azione che possa capitare di giocare e, nei limiti della sua struttura limitata, i programmatori hanno fatto un lavoro brillante. Ma offre un coinvolgimento di breve respiro che non riesce a giustificare il prezzo. Le compilation dei coin-op storici vanno benissimo per chi vuole gustarsi un po' di nostalgia, ma un singolo 'classico' (anche se impreziosito da miglioramenti grafici) non regge da solo il peso del proprio prezzo.





[1] Questi blocchi sono letali. E anche le piramidi. E i robot. É un po' pericoloso qui. [2] La situazione si fa frenetica.

in Alternativa...

Al momento non c'è nulla in alternativa a *Robotron X* per PlayStation.

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	6
■ SONORO:	7	■ PRESENTAZIONE:	7
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	5

Robotron X **va benissimo per le sale-giochi, ma la sua incessante azione sparatutto è troppo ripetitiva per essere godibile sul lungo periodo.**

6

1



5





2

[1] Per evitare i macigni, Lomax deve attraversare un ponte in primo piano. [2] Boink! Uno di meno. [3] Ah, il vecchio trucco del tronco rotolante. [4] Ecco il nostro protagonista in posa... NO! LOMAX, VA VIA! [5] Non lasciatevi ingannare dai sontuosi scenari e dagli sprite.

3



4



The Adventures Of Lomax

I lemming si danno alle piattaforme, in questo grazioso titolo Psygnosis. Ma aderendo a una formula di gioco fin troppo collaudata, rischiano di non saltare molto in alto.

Prendete un personaggio videoludico popolarissimo, toglietelo dalla sua struttura di gioco abituale (e un po' sfruttata) e calatelo in un genere completamente diverso, così da sfruttarne ulteriormente il potenziale commerciale. È stato già fatto un sacco di volte: *Super Mario Kart*, *Sonic Pinball*, *Pac-Land*... tanto per citarne alcuni.

Gli autori di *Lomax*, una coppia di programmatori europei (Erwin Kloibhofer e Henk Nieborg) conosciuta per aver sviluppato *Lionheart* su Amiga e *Flink* su MegaDrive, hanno avuto la sfortuna di lanciare i loro *platform*, curati e giocabili, nello stesso momento in cui i grossi nomi impazzavano sugli scaffali dei negozi. Hanno, quindi, deciso di produrre un gioco, curato e giocabile, con un grosso nome. Così è nato *The Adventures of Lomax*, con un lemming (sì, proprio quello di *Lemmings*) come protagonista.

In realtà, i riferimenti a *Lemmings* non sono difficili da cogliere: ci sono lemming dappertutto, **anche se per l'occasione sono diventati cattivi per l'influenza del malefico Evil Ed**. La parlata lemming è rappresentata dal tipico "Oh, no" che Lomax esclama in continuazione, e non manca neppure il tratto caratteristico dei roditori suicidi, ossia l'attitudine e scavare, costruire, arrampicarsi, ecc.



Comunque, questa volta l'unico a scavare e a costruire è Lomax, e, di fatto, non ci sono poi moltissime abilità diverse da raccogliere. I poteri speciali di Lomax si trovano nei vasi che sono disseminati per i livelli: basta saltarci sopra e i grossi contenitori rivelano il loro contenuto. Quando più tardi sarete chiamati a produrvi in qualche particolare *performance* fisica, basterà premere Select per richiamare l'abilità opportuna e metterla in pratica. Tuttavia, a parte questo piccolo rimando alle care, vecchie cellule grigie, quel che rimane non è altro che un concentrato di salta-dalla-piattaforma, raccogli-le-monete e atterra-in-testa-ai-cattivi: a essere sinceri, queste cose ci sembra di averle già viste, troppe volte, da qualche altra parte.

È innegabile che *Lomax* sia un gioco fantastico sotto il profilo estetico: uso spettacolare del parallasse, ottimi effetti di *scaling* e belle animazioni. Ma ormai non ci aspettiamo

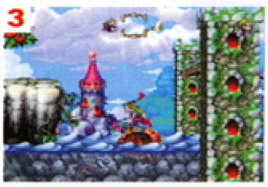
1



2



3



[1] Lomax piò affogare nell'acqua, quindi ha bisogno di un aiuto. [2] Saltate sull'isola e sospingete un altro barile nell'acqua. [3] Un bel parallasse sulle torri del ponte.

Un Giocatore | Dolby Surround

■ CASA:	Psygnosis	■ SVILUPPATORE:	Interactive Design
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ PROVENIENZA:	Inghilterra
■ PREZZO:	L.116.000	■ GENERE:	Piattaforme

nulla di meno da una macchina a 32-bit: diciamocelo, se un gioco non è bello a vedersi su una PlayStation, allora qualcuno deve aver assunto dei grafici veramente incapaci.

In questo caso, ci possiamo beare di un'abbondanza di ricercatezze grafiche, dalla rotazione di sprite all'impiego di trasparenze, dai quattro livelli di parallasse allo *scaling* dei fondali: tutto molto bello, ma... a dire il vero, *Lomax* non è poi molto meglio di quanto ci si sarebbe potuto aspettare se fosse stato programmato per un Super Nes. Non è inverosimile immaginare che, con un uso spregiudicato del Mode 7, *Lomax* si sarebbe potuto riprodurre in maniera quasi identica sul 16-bit Nintendo. Non con la stessa fluidità e con lo stesso sfarzo grafico, d'accordo, ma in un modo sostanzialmente simile, questo sì. E lo stesso discorso si può fare per quanto riguarda la giocabilità: siamo ancora sui livelli del Super Nintendo. È vero che ci sono alcuni tocchi particolari, come la possibilità di camminare dentro e fuori dallo schermo, ma non bisogna dimenticare che questo gioco deve confrontarsi con parametri come *Crash Bandicoot* e *Super Mario 64*, ed è lecito attendersi qualcosa di più che piattaforme oscillanti, barili rotolanti e catapulte. E fin dai primi livelli, non c'è alcun indizio che faccia intuire che *Lomax* possa diventare un po' meno prevedibile negli stadi più avanzati: baratri da superare, funi a cui aggrapparsi, salti insidiosi da rami in



L'obiettivo di Lomax durante il gioco è quello di salvare gli altri lemming che sono diventati "cattivi" sotto l'influenza di Evil Ed. La silhouette di Lomax, mezzo Batman, mezzo ET, si staglia contro l'immagine della luna.

movimento... solo cose già viste.

Quel che dispiace di più, infine, è che tutto sia perfettamente aderente agli stessi vecchi *cliché* dei giochi a piattaforme, che ormai conosciamo da più di 10 anni: scivolate da una piattaforma giù nell'ignoto del "fuori-schermo", e ricominciate dall'ultimo punto di salvataggio; perdete tutte le vite e dovete rifare tutto dall'inizio (argh!), livello dopo livello. Insomma ragazzi, un po' di immaginazione! Alcuni hanno suggerito che gli attuali platform bidimensionali sono gli ultimi esemplari di una specie in via di estinzione: se è veramente così, allora Lomax può già prenotare la

In Alternativa...

Lemmings 3D	Psygnosis

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	9	■ GIOCABILITÀ:	5
■ SONORO:	6	■ PRESENTAZIONE:	6
■ LONGEVITÀ:	6	■ ORIGINALITÀ:	3

È uno degli esponenti più brillanti del genere platform: peccato, veramente, che arrivi con un paio d'anni di ritardo.

5

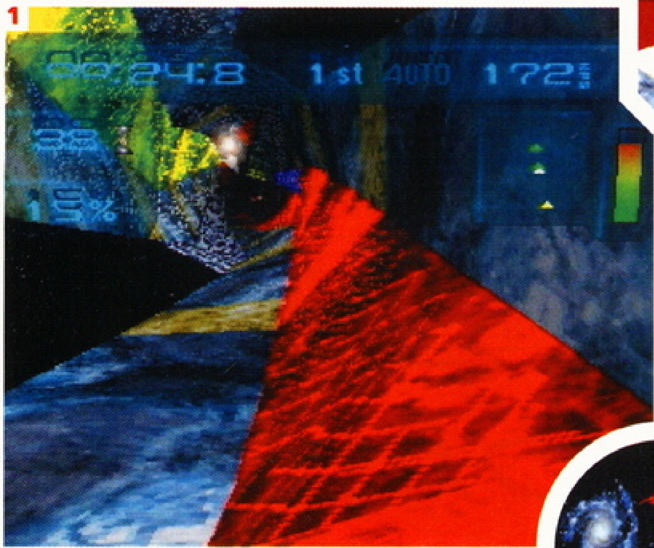
PlayTest

Starwinder

Scorrazzare su e giù per la galassia senza mai **fermarsi**, questo è il loro **passatempo**. Sono i nuovi centauri dello spazio! **Prossimamente**, sugli scaffali del vostro negoziante di **fiducia...**

[1] Lo scanner di bordo vi indica la presenza e la posizione delle altre vetture. [2] Attenti a non uscire dai bordi del tracciato, ci metterete una vita a ritornare indietro. [3] L'aspetto grafico non sembra esaltante. [4] Un'insolita visuale, per un traguardo. [5] Un menu-puzzle...

1



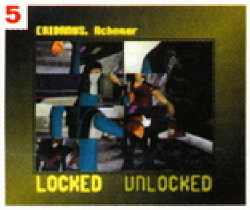
3



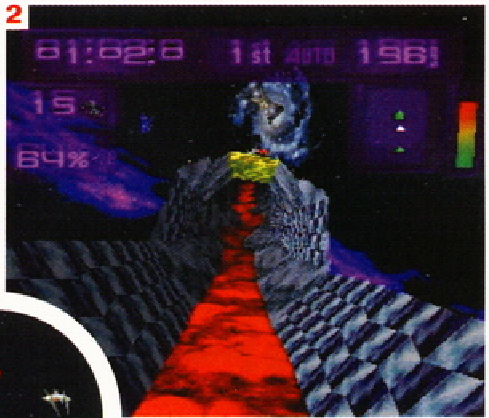
4



5



2





I giochi di guida spaziali stanno vivendo una seconda giovinezza! Pare infatti che "Il Futuro" venda bene, specie nel mondo dei videogiochi. Immaginatevi dunque una riunione, il lunedì mattina in una non meglio precisata soft-house, intorno a un enorme tavolo in radica di noce. Intorno al tavolo, un gruppo di sviluppatori, di "creativi" come si usa dire oggi. Ognuno di essi ha, di fronte a sé, una bozza di progetto di quello che dovrebbe essere, almeno sulla carta, il gioco spaziale di guida definitivo. Ogni progetto trae spunto dalla traccia fornita dai produttori: "**Una corsa spericolata che si svolge su un pianeta chiamato Ethon, in un futuro collocabile a molti milioni di anni da noi, caratterizzato da una malvagia, inquietante presenza, da luccicanti astronavi nonché da buffe, bizzarre creature**".



Un giovanotto occhialuto, con la voce nasale e un po' sibilante, prende la parola: "Va bene, proviamo a pensarla in questo modo: milioni di anni fa, un'antica, strana e misteriosa Forza creò delle specie di strane, contorte rotaie. A quale fine, non ci è dato di sapere, tuttavia esse sono ormai diffuse in tutta la galassia, nella Via Lattea, e persino su Marte. Ovviamente, una di esse si trova sul pianeta Ethon. Ora, un gran numero di navi spaziali si è radunato intorno a queste strane strutture, che vengono impiegate come una sorta di circuiti su cui hanno luogo spericolate gare di velocità. Ogni pilota che vi partecipa, è ben conscio del terribile rischio cui va incontro, ossia quello di uscire dalle rotaie e smarrirsi, per sempre, nell'oscuro vuoto interplanetario". Dopo qualche istante d'imbarazzato silenzio, la piccola folla al tavolo accenna un breve applauso: la trama viene approvata all'unanimità.





Bisogna ammetterlo, è piuttosto scorretto affossare un gioco colpevolizzandolo per la sua trama. Di fatto, un'infinità di altri titoli si basa su trame tristemente banali, ciò nonostante, è la loro giocabilità a determinarne il livello qualitativo. Il punto è che *Starwinder*, oltre ad avere una trama assurda e demenziale, si riduce fondamentalmente a una specie di "collage" di sequenze renderizzate, in cui un impacciato cronista sportivo cerca di dare un senso, un filo logico a tutta la vicenda. L'impressione che se ne ricava è analoga alla visione di Bruno Pizzul che cerca di condurre una puntata della "Ruota della Fortuna"!

E allora? Allora c'è da sperare che *Starwinder* abbia degli assi nascosti nella manica, per riuscire a proporsi come alternativa a titoli del calibro di *Wipeout 2097*.

... a un anno dall'uscita di *Wipeout* non sembra che le novità siano poi così sensazionali...

Un Giocatore	Memory card Compatibile

CASA:	Mindscape	SVILUPPATORE:	Interno
DATA DI RILASCIO:	Disponibile	PROVENIENZA:	Stati Uniti
PREZZO:	L.109.900	GENERE:	Gioco di guida

Il parco macchine...



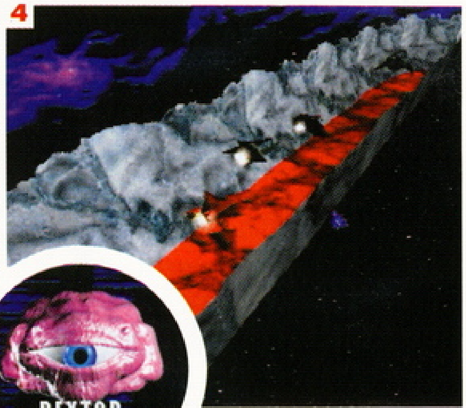








All'inizio della gara, potrete scegliere soltanto tra due delle vetture che vedete qui sopra. Una può raggiungere una velocità di 85 mentre l'altra 95. A voi la scelta. Ovviamente, col procedere della vostra carriera di pilota, avrete a disposizione nuovi veicoli, con migliori caratteristiche. E vi garantiamo che ne avrete bisogno.



In Alternativa...

Wipeout 2097	SCE
Wipeout	SCE
Hi-Octane	Electronic Arts
Shockwave Assault	Electronic Arts
CyberSpeed	Mindscape

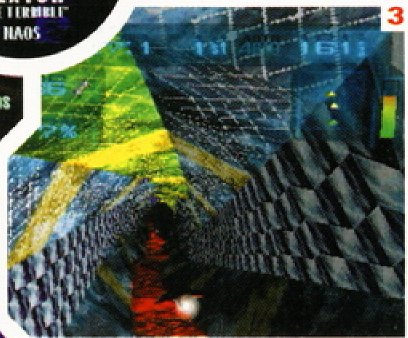
Del resto, la categoria "giochi di guida spaziali" ci ha abituato a ben altre porcherie, si pensi all'abominevole *CyberSpeed*, ad esempio, o ai mediocri *Hi-Octane* e *Shockwave Assault*.

Il concetto su cui il gioco si basa è molto semplice: in pratica, più ci si avvicina al centro delle rotaie più il veicolo ai nostri comandi va veloce. In alcuni circuiti poi, come nello stupefacente Epsilon Indi, alcune strane creature cercheranno di ostacolarci in ogni modo, non lasciandoci altra scelta che quella di fare un saggio e prodigo uso delle armi a nostra disposizione. Sfrecciare il più velocemente possibile sulle piste, stando ben attenti a non uscire dai bordi e, nel contempo, sparare a tutto ciò che si muove, questo è quanto. Purtroppo, il tutto è dannatamente complicato dall'intricatissimo metodo di controllo: **dovrete (simultaneamente) utilizzare tutti i pulsanti direzionali, tutti i pulsanti superiori, tenere un dito costantemente sull'acceleratore, utilizzarne un altro per il pulsante di fuoco e cambiare, ogni tanto, il tipo di arma selezionata, operazione questa, gestita da un altro pulsante ancora**.



Innegabilmente, il motore grafico è stato realizzato con grande cura, la prospettiva impiegata è convincente, l'animazione fluida e veloce e alcuni circuiti sembrano delle vere e proprie montagne russe. Purtroppo, il continuo saliscendi ci obbliga a un interminabile ed estenuante impiego dei pulsanti superiori, per mantenere il corretto allineamento della vettura, mentre si cerca, in contemporanea, di prendere la mira coi pulsanti direzionali. Non si può dire che i comandi non rispondano bene, il problema è che sono troppi e, specie nei circuiti più avanzati e impegnativi, gestire tutto bene e velocemente diventa assai stressante. "Questo non è un gioco per principianti!" ci sembra di udire dalla bocca degli sviluppatori. Forse, ma a un anno suonato dall'uscita di *Wipeout*, non sembra che le novità siano poi così sensazionali. D'accordo, ora il controllo della vettura è su sei assi, in un mondo 3D "reale", ma cosa importa se per riuscire a controllare decentemente il mezzo bisogna dare l'anima.







[1] Il primo quadrante è velocissimo, vi sembrerà di andare come il vento. [2] Più vicini siete al centro della pista, maggiore è la vostra velocità. [3] L'ingresso in un tunnel recintato. Almeno non correte il rischio di finire fuori. [4] Godetevi il replay.

Alcuni dettagli: il gioco comprende un gran numero di tracciati, con moltissime visuali, i bonus si sprecano, così come i livelli di difficoltà che dovrete affrontare.Le sequenze renderizzate d'intermezzo sono piuttosto ben realizzate ma, alla fine, avrete l'impressione che siano proprio quest'ultime a restituire un minimo di dignità al gioco, piuttosto che la giocabilità stessa. Inutile osservare che questo non è assolutamente accettabile. Ok, *Sidewinder* è un gioco veloce, vasto, ma comunque poco longevo. Se davvero volete un buon titolo di guida spaziale non perdete tempo, e andate subito a comprare *Wipeout 2097*.





Ufficiale PlayStation Magazine 4

GRAFICA:	4	GIOCABILITÀ:	5
SONORO:	8	PRESENTAZIONE:	4
LONGEVITÀ:	4	ORIGINALITÀ:	5

Un buon motore grafico rovinato da una giocabilità scadente. Manca di quel "fascino" che lo possa rendere appetibile. Fosse uscito un paio d'anni fa...

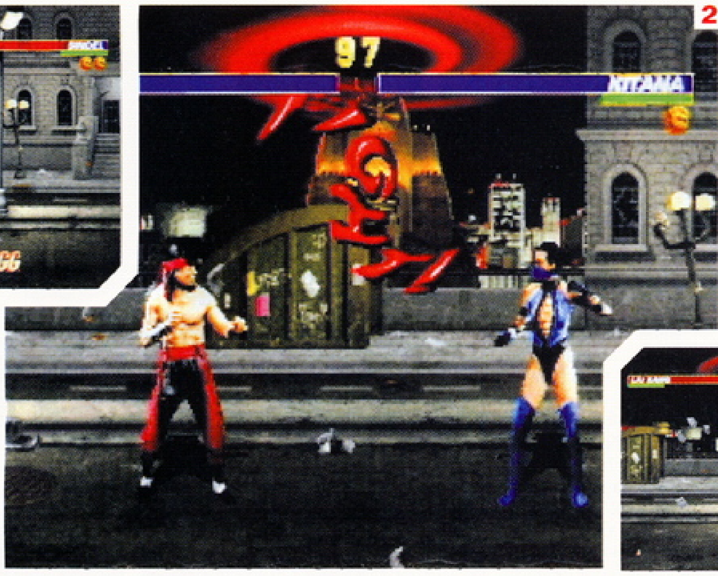
4

PlayTest

Due Giocatori

CASA:	GT Interactive	SVILUPPATORE:	Williams
DATA DI USCITA:	Dicembre	PROVENIENZA:	Stati Uniti
PREZZO:	L.108.000	GENERE:	Picchiaduro

1

2


3

4


[1] Personaggi a volontà, dozzine di mosse e un sacco di corpi contundenti da lanciare. [2] Lao Kang è un combattente temibile, ma potrà avere ragione di Kitana e dei suoi stivali blu elettrico? [3] Il sangue sgorga dal viso, le gambe sembrano tremare... la sconfitta è ormai inevitabile. [4] Whoa! La ragazza non scherza e il finale è decisamente splatter.

Mortal Kombat Trilogy

L'attesa è finita: *MK Trilogy* è finalmente fra noi. Tutti i personaggi, tutte le location e sangue a ettolitri.

Mortal Kombat 3 ci è piaciuto molto: era la conversione fedele e completa di un grande coin-op, racchiusa in un unico, piccolo CD e la si poteva giocare sul televisore del soggiorno, comodamente seduti in poltrona. *MK3* non era soltanto un'ottima conversione del coin-op, era IL coin-op. Ma questo accadeva qualche tempo fa: da allora ci siamo abituati ai *Tekken*, ai *Toshinden*, e ad altri picchiaduro.

MK è ancora considerato un classico del genere picchiaduro bidimensionale (insieme alle varie incarnazioni di *Street Fighter*) e questa trilogia è essenzialmente una raccolta di tutti i personaggi - boss compresi - e di tutte le locazioni dei tre episodi della saga. *MK* rimane ancora oggi un veloce, fluido e giocabilissimo picchiaduro 2D. Lo stile di *Tekken* sembra quasi sobrio, se paragonato alla sarabanda di *MK*, con il suo alternarsi di schizzi di sangue, colpi di ventaglio, lanci di cappello, fendenti di spada, soffitti che crollano, fireball volanti e fragore di ossa maciullate.

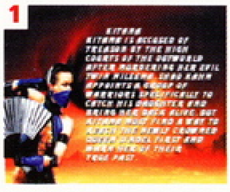
I personaggi hanno un sacco di mosse; il repertorio di Jax, tanto per dare un'idea, annovera: missili, missili multipli, presa immobilizzatrice, colpo spezzaschiena, pugno quadruplo, schienamento, super-pugno, fatality ravvicinata, fatality a distanza, animality, friendship, babality, stage fatality e uno sproposito di combo. .

Anche se *MK* esce sconfitto dal confronto diretto con *Tekken 2*, ciò non toglie che vi siano giocatori che preferiscono il ritmo di gioco e l'abbondanza di corpi contundenti dei picchiaduro bidimensionali alla grazia e all'eleganza dei personaggi poligonali. Noi continuiamo ad amare *Tekken*, e *MK* non prenderà mai il suo posto anche se è divertente. Se però avete già investito i vostri risparmi in *MK3*, allora non c'è veramente motivo per acquistare *Trilogy*, anche se offre un'abbondanza di personaggi e di location in cui cimentarsi. In fondo, nonostante il suo aspetto *démodé*, *MK* rimane un combattente vero, sempre pronto a emergere dal suo angolo, senza guantoni: uno tosto, su cui fare affidamento.

1

2


[1] Fate attenzione a quel ventaglio: vi può tagliare in due, lasciandovi in un lago di sangue [2] I 28 personaggi di *MK Trilogy*.

1

2


[1] Ogni personaggio ha la propria biografia. [2] *MK*: ancora uno dei videogiochi più famosi al mondo.

In alternativa...

Tekken 2	Namco
Tekken	Namco
Mortal Kombat 3	GTI
Street Fighter Alpha	Virgin
Street Fighter Alpha 2	Virgin
WWF Wrestlemania	Acclaim

Ufficiale PlayStation Magazine 4

GRAFICA:	7	GIOCABILITÀ:	8
SONORO:	7	PRESENTAZIONE:	8
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	4

***MKT* è un gioco splendido. Viene messo un po' in ombra dal confronto con *Tekken*, ma offre un sacco di personaggi ed è ancora incredibilmente divertente.**

7

■ CASA:	THQ	■ SVILUPPATORE:	Altron
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ PREZZO:	L.108.000	■ GENERE:	Picchiaduro

Due Giocatori — Memory card Compatibile

Robo Pit

Diventate dei novelli Frankenstein, assemblate i robot più incredibili... e poi fateli a pezzi!

O giochi di combattimento possono essere molto divertenti, specie quelli buoni. Ma anche se avete comprato il migliore, potete solo scegliere il robot preferito da una lista più o meno esigua. Non sarebbe fantastico poterli creare a proprio gusto e metterli alla prova in un'arena?

Ecco l'idea alla base di *Robo Pit*, un'idea vincente. Purtroppo è un peccato che il gioco invece deluda diverse aspettative. L'idea consiste nel scegliere vari pezzi meccanici (gambe, braccia, teste), metterli insieme e utilizzare la creatura per combattere altri robot all'interno di diverse arene. Per ogni scelta c'è uno scotto da pagare: se desiderate delle gambe veloci, potreste trovare difficile girarvi in fretta; se volete un'arma potentissima potreste scoprire di non poter sparare velocemente, e così via.

Comunque, dopo aver creato il robot potete salvarlo nella scheda di memoria e combattere contro i vostri amici. E questo è il vero grande divertimento di *Robo Pit*. Se non avete sfidanti, **potete giocare in solitario contro avversari gestiti dal computer, via via sempre più agguerriti.** Inizierete da principianti con una scelta limitata di avversari da sfidare. Ogni volta che vincete, non solo salite di grado ma potete prendere un pezzo all'avversario sconfitto. Un bel modo per creare una scorta di pezzi.

Sfortunatamente, l'idea alla base di *Robo Pit* è molto migliore della sua messa in pratica. Il gioco in solitario è piatto e anche contro un avversario umano il divertimento è poca cosa. Alla fine si tratta di un noioso esercizio di controllo di movimento, salti, spari e tentativi di allinearsi con l'altro robot per qualche scambio di deboli pugni. Se desiderate le vampate di adrenalina o l'azione violenta e improvvisa, farete meglio rivolgere l'attenzione a prodotti come *Tekken 2*, perché *Robo Pit* non ha nulla del genere da offrire.

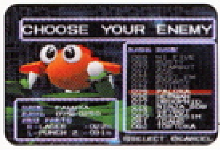








[1] Herman piomba al suolo in modo drammatico. Ora avete la possibilità di strappargli un braccio. [2] Accumulate potenza e colpite con un attacco speciale. [3] L'avversario la pensa allo stesso maniera, comunque...









[1] Combattimento in prima persona. [2] È sempre un bello spettacolo. [3] Di nuovo in soggettiva, e quella balestra è un ottimo aggeggio per colpire a distanza. Herman deve morire.

In Alternativa...

Criticom	Virgin

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	5	■ GIOCABILITÀ:	4
■ SONORO:	4	■ PRESENTAZIONE:	4
■ LONGEVITÀ:	3	■ ORIGINALITÀ:	6

Final Doom

Il più grande successo della storia dei videogiochi è tornato, ma questa volta è leggermente diverso. Non solo l'atmosfera è più tetra, ma una nuova e più completa avventura attende il giocatore...

1


2


3


[1] Mucchi di demoni morti ammazzati. E sempre una bella vista, non credete? [2, 3] I livelli sono diversi da tutto ciò che avete incontrato fino a ora. Un intelligente uso del colore unito a una geniale progettazione dei livelli rendono *Final Doom* un'esperienza da non perdere

Il giorno in cui *Doom* vide la luce, il mercato dei videogiochi non fu più lo stesso. Mai, prima di quel momento, c'erano stati programmi così capaci di immergere il giocatore nell'ambiente di gioco. Mai il giocatore era stato così coinvolto nell'azione, o TERRORIZZATO, da un gioco per computer. *Doom* si posizionò saldamente in testa alla classifica dei videogiochi più popolari e per un lungo periodo nessuno riuscì a smuoverlo. Ma tutto ciò ora è storia e il presente è ben diverso dal passato. **Dall'uscita di *Doom* abbiamo avuto *Alien* Trilogy e titoli come *Duke Nukem 3D* e *Quake*.** Questi giochi combinano a una veste grafica più ricca, trame più complesse e coinvolgenti, e hanno contribuito al progresso del mondo dei videogiochi. Ora *Doom* è tornato. La domanda inevitabile è: saprà conquistare il pubblico come fece tre anni fa?



Beh, all'inizio *Final Doom* è un po' deludente - in fondo si tratta solo di 30 nuovi livelli. La grafica non sembra migliorata (in realtà lo è, ma dovete fare girare *Doom* e *Final Doom* uno accanto all'altro per notare che i mostri che vi attaccano sono meno "pixelosi" di quanto fossero un tempo...). Non ci sono armi nuove, o nuovi comandi, e il tutto, alla fin fine, non sembra dare altro che una forte sensazione di "già visto". Ma poi...



Ma poi si comincia a giocare e all'improvviso vi tornano in mente tutte le cose che hanno reso *Doom* un titolo "mitico" in ogni senso del termine. Il modo in cui si cammina, si corre, ci si nasconde dietro agli angoli, si spara ai mostri dalla lunga distanza, si spara a raffica attraverso una porta, si entra ululando in una stanza piena di mostri con una motosega in mano, si cerca un medikit sperando di evitare l'ultima fatale ferita...

Vi torna in mente lo stupendo sonoro... I cupi e minacciosi ronzii, l'urlo delle sirene d'allarme, le grida sanguinarie dei mostri mentre vi cercano e il gratificante tonfo del cadavere di un avversario crivellato di colpi che si schianta tre piani più in basso. Vi ricordate di come il joypad della PlayStation sembra essere stato PROGETTATO solo per giocare a *Doom* - e non vi sia un miglior metodo di controllo su nessuna altra macchina (o c'è? Continuate a leggere). Ed infine vi ricordate dell'appuntamento che avevate con qualcuno mezz'ora fa, ma vi accorgete che è

PlayStation Magazine CONSIGLIATO

Sono 30 i livelli killer; i più difficili, crudeli, violenti e terrificanti livelli che abbiate mai giocato.

1


2


[1] Questo luogo mette i brividi. [2] La barriera vi imprigiona e tiene fuori gli altri.

Ufficiale PlayStation Magazine 4

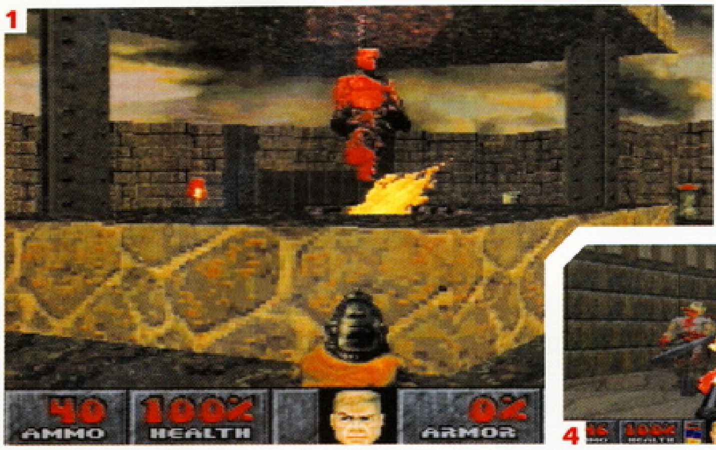
GRAFICA:	7	GIOCABILITÀ:	10
SONORO:	9	PRESENTAZIONE:	9
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	9

***Doom* non finisce mai di divertire, e questa nuova versione offre 30 nuovi terrificanti livelli che vi impegneranno al massimo.**

9

Due Giocatori | **Serial Link Compatibile** | **Mouse Compatibile**

CASA:	GT Interactive	SVILUPPATORE:	Williams
DATA DI USCITA:	Novembre	PROVENIENZA:	USA
PREZZO:	L.108.000	GENERE:	Sparatutto 3D

1


2


4


3


[1] Meglio non sapere cosa gli è successo. [2] Vi capiterà di affrontare mostri tostissimi impugnando solo una pistola. [3] Ehi, ragazzi, ma questa è Stonehenge! E pare che i druidi abbiano evocato qualcosa... [4] Niente è più gratificante di un mostro che sputa sangue prima di andarsene al creatore....



da tre ore che state giocando E NON AVETE NESSUNA INTENZIONE DI FERMARVI.

Dire che si tratta SOLO di 30 nuovi livelli non rende veramente giustizia al programma. Sono 30 livelli killer; i più difficili, crudeli, violenti e terrificanti livelli che abbiate mai giocato. Ogni stanza è potenzialmente una trappola mortale. Ogni angolo deve essere svoltato con i capelli dritti sulla testa. Anche il primo livello è pieno di mostri che in *Doom* si incontravano solo dopo settimane di gioco. Questi livelli sono stati creati appositamente da esperti di *Doom* con il solo scopo di fare di questo programma il più impegnativo gioco mai creato per PlayStation. Alcuni livelli sono stati creati dalla id, mentre altri sono stati scelti tra il meglio prodotto dagli appassionati di *Doom* utilizzando i vari editor disponibili per PC. .Vi trovate in una stanza con un gigantesco demone appostato proprio al centro. "Nessun problema" pensate, mentre preparate il vostro fido fucile a pompa. Ma all'improvviso le pareti della stanza si spalancano. In due secondi vi trovate al centro di un poligono di tiro popolato da tizi armati di mitragliatore e l'allucinante grandinata di proiettili vi permette a malapena di scappare più morti che vivi. L'obiettivo primario del giocatore è procurarsi le armi necessarie per affrontare situazioni di questo tipo e i livelli sono progettati così bene che generalmente sono nelle vicinanze. Sempre che il giocatore sappia come trovarle e utilizzarle. Tutti i nuovi livelli sono estremamente vasti e complessi - tanto quanto alcuni dei migliori degli originali episodi di *Doom* - e alcuni richiedono ore per essere completati. L'altro grande miglioramento rispetto a *Doom* è che *Final Doom* supporta il mouse della PlayStation e il cambiamento è notevole. Per quanto possa sembrare incredibile, il mouse è il miglior metodo di controllo mai realizzato per *Doom*. Con il mouse potete voltarvi istantaneamente e fulminare quel mostro che vi stava aggirando. È un sistema di controllo più veloce, intuitivo e preciso del normale joypad della PlayStation. E questo nuovo livello di precisione vi tornerà molto utile se avete intenzione di vedere la fine di *Final Doom*.

1


2

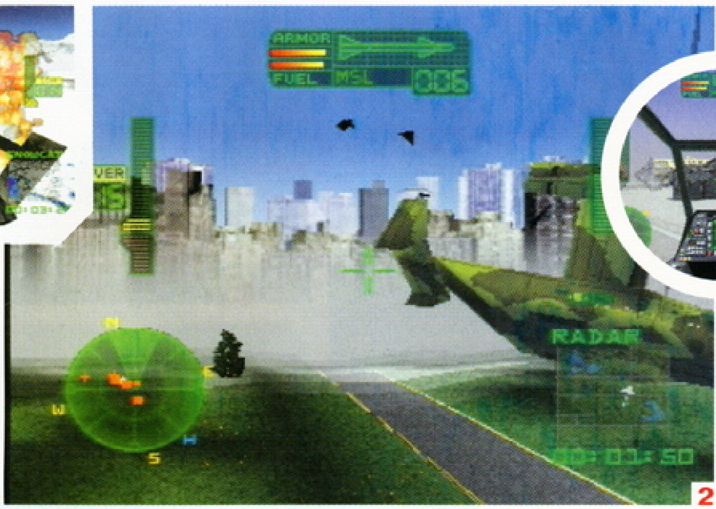

3


In Alternativa...

Doom	GTI
BLAM! Machinehead	Core
Alien Trilogy	Acclaim
PO'ed	Time Warner

[1] Tutti i vostri mostri preferiti sono qui. [2] Perfino gli infausti invisibiloni specialisti in attacchi alle spalle. [3] Il problema è che i piccoli masnadieri non vogliono stare fermi. [4] Ma alla fine riuscirete a aprirvi una strada verso il prossimo livello









[1] Gli hovercraft si aggirando per il livello innevato. [2] Questo aereo appena abbattuto vi mostra senza nessuna possibilità di dubbio la qualità della grafica dei veicoli nemici. [3] Grazie alle nostre armi ad alta tecnologia, il convoglio nemico non ha possibilità di fuga, nonostante la copertura delle tenebre.

Black Dawn

Mettendo da parte tutti i pregiudizi relativi ai simulatori di volo su PlayStation, PSM si affida al collettivo per far decollare alla svelta il suo nuovo elicottero.

Che cosa si può pretendere da un simulatore di elicottero da combattimento? Una fluida grafica tridimensionale, controlli intuitivi e semplificati, in modo da non dover conseguire un brevetto di pilota per iniziare a giocare, e delle missioni originali e complesse. Beh, nel caso di *Black Dawn*, possiamo dire che abbiamo trovato quello che cercavamo!

Avrete a vostra disposizione otto missioni. All'inizio, pensavamo che "solo" otto missioni erano sufficienti per far finire questo gioco nella scatola dei "cattivi" subito dopo la recensione. Tuttavia, è bastato giocare un paio di ore per accorgersi che quelle che in teoria sono solo otto missioni, vi terranno incollati al joypad per molto tempo. In effetti, ognuna di esse è suddivisa in un certo numero di sotto-missioni (in media, almeno sette): per esempio, può capitarvi di dover scaricare una squadra d'assalto in un punto particolare, affrontare subito dopo degli elicotteri nemici, distruggere una serie di edifici, massacrare un convoglio nemico, quindi tornare indietro e recuperare la squadra fatta scendere all'inizio della missione. In questo modo, ogni livello è decisamente lungo, e mai noioso. Poiché ogni missione è divisa in "sezioni", ogni volta che la affronterete andrete un po' più avanti. Tuttavia, visto che alcune missioni sono particolarmente difficili, non finirete *Black Dawn* nel giro di qualche giornata di gioco intensivo.





[1] Gli elicotteri nemici stanno per darvi dei problemi. [2] Questo è un laboratorio. Anzi, lo era prima che lo trasformaste in un ammasso di rovine. Non dimenticatevi di raccogliere quello che avete trovato al suo interno.

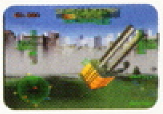
Graficamente il gioco è quasi perfetto nonostante qualche piccolo difetto. Inoltre, i veicoli nemici sono particolarmente convincenti

Graficamente, il gioco è quasi perfetto, nonostante qualche piccolo difetto. Gli scenari in cui prendono atto le missioni sono arricchiti da colline, edifici, ecc. Inoltre, i veicoli nemici sono particolarmente convincenti, anche quando li vedrete

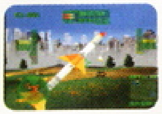
■ CASA:	Virgin
■ DATA DI USCITA:	Dicembre
■ PREZZO:	L.108.000
■ SVILUPPATORE:	Black Ops Ent.
■ PROVENIENZA:	USA
■ GENERE:	Combattimento Aereo

Due Giocatori — Memory card Compatibile

Rimedi drastici ed esplosivi



Un gran bel cannoncino. Utilizzatelo saggiamente, ovvero ogni volta che incontrate il nemico.



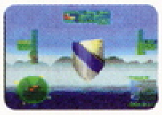
I missili gialli sono quelli a ricerca, quindi non richiedono un grosso sforzo per il puntamento.



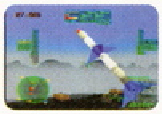
Le bombe sono ottime per levarvi dai piedi molti nemici tutti insieme.



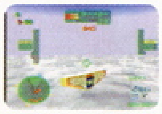
Questi piccoli razzi assomigliano più a dei proiettili che a dei veri missili.



Se state per essere distrutti, attivate uno di questi scudi. Ma fatelo in fretta!



I missili blu sono come quelli gialli. A parte per il colore.



Non abbiamo ancora capito cosa sia. Forse una medaglia per premiare i vostri sforzi...

da vicino. Gli elicotteri si muovono molto realisticamente, mentre i veicoli terrestri, come carri armati, autocarri e persino gatti delle nevi, sono realizzati in maniera ineccepibile. Abbiamo notato solo due problemi. In primo luogo, la realizzazione 3D dello scenario non è perfetta, come si può notare nei livelli con più colline. A volte vi capiterà di sparare contro un carroarmato ben visibile, per poi accorgervi che non potete colpirlo dato che si trova dietro una collina, ma la vostra PSX non sembra essersene accorta e non lo ha nascosto alla vostra visuale. Inoltre, se andrete contro degli ostacoli solidi, potrete passarvi attraverso. Certo, subirete dei danni, ma sarebbe stato molto più realistico far rimbalzare indietro l'elicottero.

Anche se finirete *Black Dawn*, potrete sempre sfidare un amico nella modalità a due giocatori. Non è possibile collegare tra loro due console, ma solo giocare utilizzando lo stesso video diviso orizzontalmente in due metà. In pratica, dovrete decollare da un lato del campo di battaglia e arrivare dall'altro lato - un po' come nel vecchio coin-op *Armour Attack*, ma con una grafica decisamente migliore. Tutto sommato, a parte qualche difetto dell'engine grafico tridimensionale, *Black Dawn* si è dimostrato un superbo simulatore divertente e giocabile, con effetti sonori all'altezza della grafica. Se vi è piaciuto *Thunderhawk*, impazzirete per *Black Dawn*.

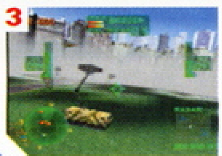


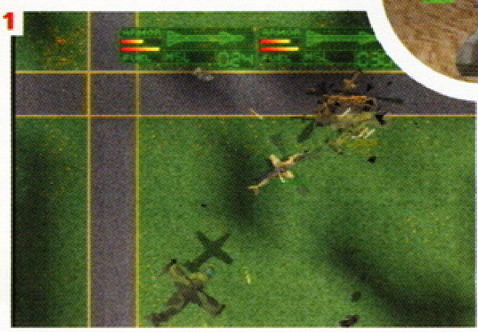


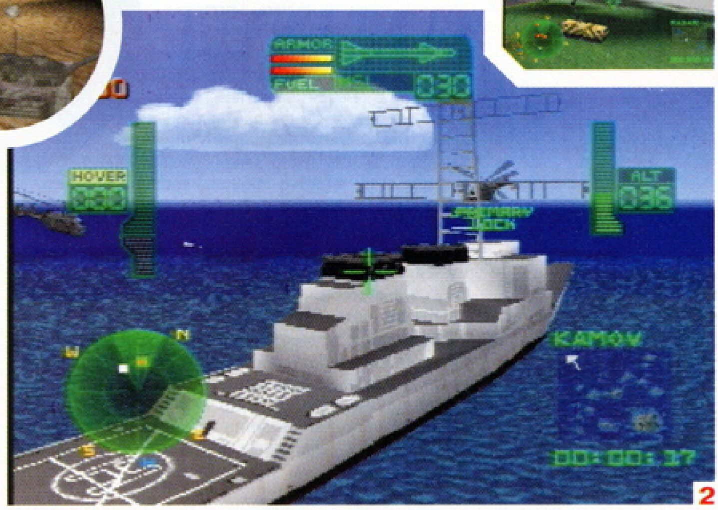


5


4


3


1


2


6

[1] La modalità a due giocatori, anche se probabilmente non è un capolavoro, è comunque una divertente aggiunta a *Black Dawn*. [2] Proteggete la nave dallo stormo di elicotteri nemici che la sta per aggredire. [3] Colpite per primi gli autocarri-radar [4] Utilizzate sia la mappa. [5] che questo.

In Alternativa...

Black Dawn	8/10	PSM3
Thunderhawk 2	8/10	PSM3
Air Combat	6/10	PSM1
Agile Warrior	6/10	PSM3

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	8	■ GIOCABILITÀ:	8
■ SONORO:	8	■ PRESENTAZIONE:	7
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	6

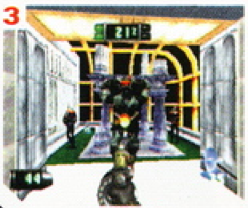
Uno dei migliori simulatori di volo attualmente in circolazione. Il dettaglio grafico, gli effetti sonori e le missioni davvero lunghe e divertenti lo rendono un'esperienza imperdibil

8

Disruptor

Oh no! Un altro clone di *Doom* super-concentrato di violenza, armi ultra potenti, sangue e cadaveri...

1

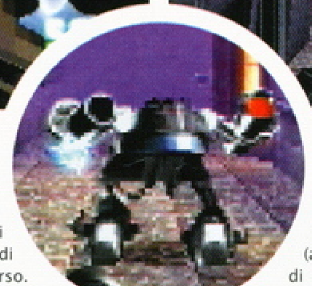

3


4


5


2


[1] Trovando la fessura nel muro potrete massacrare gli uomini lupo in tutta sicurezza. [2] Questo nemico monoculare andrà giù dopo un paio di colpi ben piazzati. [3] Eliminate il cattivone per prenderli la massiccia arma. [4] Tenete gli occhi aperti e cercate ovunque i medikit. Ne troverete, ad esempio, uno dietro a quel robot. [5] Potrete ritrovarvi anche in mezzo alla neve!



Prima di iniziare, vorremmo puntualizzare che non abbiamo nessuna intenzione di confrontare *Disruptor* e *Doom*. In effetti, molti aspetti di questo titolo sono migliori di *Doom*, ma si tratta di un gioco diverso. Se, infatti, vi dicessimo semplicemente che si tratta di un effettivo miglioramento di *Doom*, tutti i fanatici del gioco della ID lo comprerebbero senza pensarci su due volte, e, soprattutto, senza leggere se noi riteniamo che sia un gioco divertente o meno. Quindi, vedremo di giudicare *Disruptor* indipendentemente da chi lo abbia preceduto, analizzando i suoi meriti e i suoi difetti. Ok, possiamo iniziare.

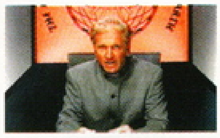
Disruptor è ambientato nel prossimo futuro, in cui il giocatore deve indossare i panni di una specie di marine senza macchia e senza paura. Non è da molto che il personaggio del gioco è sotto le armi, ma i tizi che lo hanno reclutato hanno subito capito che è un prodigio - immaginatevi una specie di Tom Cruise in Top Gun, ma senza caccia.

Dovreta sfruttare la vostra mareria grigia praticamente per superare ogni incontro conn i nemici, se vorrete cavarvela tutti

Ora che il compito che lo aspetta è chiaro a tutti, si dovranno affrontare 12 missioni tra le più difficili mai viste per un gioco di questo tipo. Le prime due missioni sono di media difficoltà (anche se risulteranno ostiche per i novizi di questo genere), dopodiché inizierà una serie di missioni davvero complesse. E non si tratta solo della quantità di nemici che s'incontreranno, ma anche del particolare *design* dei livelli. Infatti, per ostacolare anche le tattiche di sopravvivenza più elaborate che si potranno mai escogitare, i programmatori hanno creato dei livelli quasi impossibili. Un esempio? Provate a immaginare una sezione interamente costituita da lunghi e stretti corridoi, in cui è impossibile evitare i colpi dei nemici e tantomeno nascondersi, ma solo correre come matti pregando la propria buona stella.

La grafica è davvero incredibile, e ci fa dimenticare i "blocchettoni" visti in altri arcade 3D di questo tipo del recente passato. Sono state implementate delle tecniche molto efficaci, e i nemici appariranno sempre definiti e dettagliati, anche se li andrete ad analizzare da vicino, come accadrà per i muri e gli altri sfondi. Le texture dei muri sono particolarmente ben realizzate, e le combinazioni di colori migliorano l'effetto complessivo. In effetti, le uniche sezioni insoddisfacenti sono quelle esterne, che tra l'altro sono ben poche in tutto il gioco.

Il punto di forza di *Disruptor* è però nella sua struttura,







I filmati in full-motion video sono molto ben definiti. E oltretutto sono a pieno schermo.

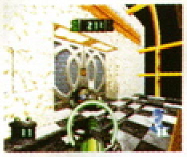
■ CASA:	Interplay	■ SVILUPPATORE:	Univ./Insomniac
■ DATA DI RILASCIO:	Dicembre	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO	L.109.000	■ GENERE:	Sparatutto 3D

Fuoco a volontà

Cosa sarebbe un arcade 3D simil-*Doom* senza una quantità di armi dall'incredibile potere distruttivo?



Cyclone
Un'arma tremenda. Basta premere il grilletto per veder partire una valanga di proiettili al plasma che viaggia verso l'obiettivo con risultati devastanti.



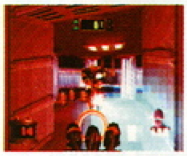
Fucile a fase
I colpi laser verdognoli sparati da quest'arma, oltre a essere particolarmente potenti, emettono un soddisfacente effetto sonoro.



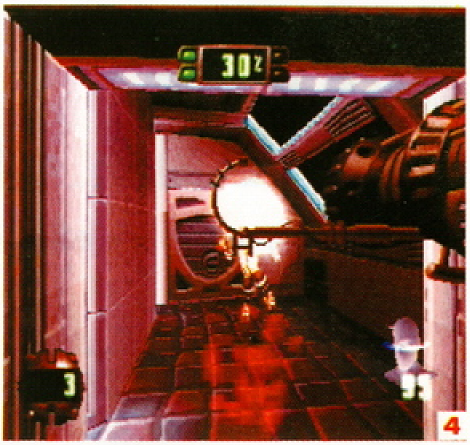
AM Blaster
Quest'arma colpisce una vasta area. Fate attenzione a non trovarvi vicino al punto dell'impatto, se non volete venir colpiti dal vostro stesso fuoco.



Cannone
Ok, è un cannone, e davvero potente. Quando spara, il rumore dell'esplosione è già di per sé soddisfacente. Per non parlare degli effetti sui nemici...



Ripetitore a fase
È identico al Fucile a Fase [Phase Rifle], ma è migliore in quanto può sparare a raffica.



In Alternativa...

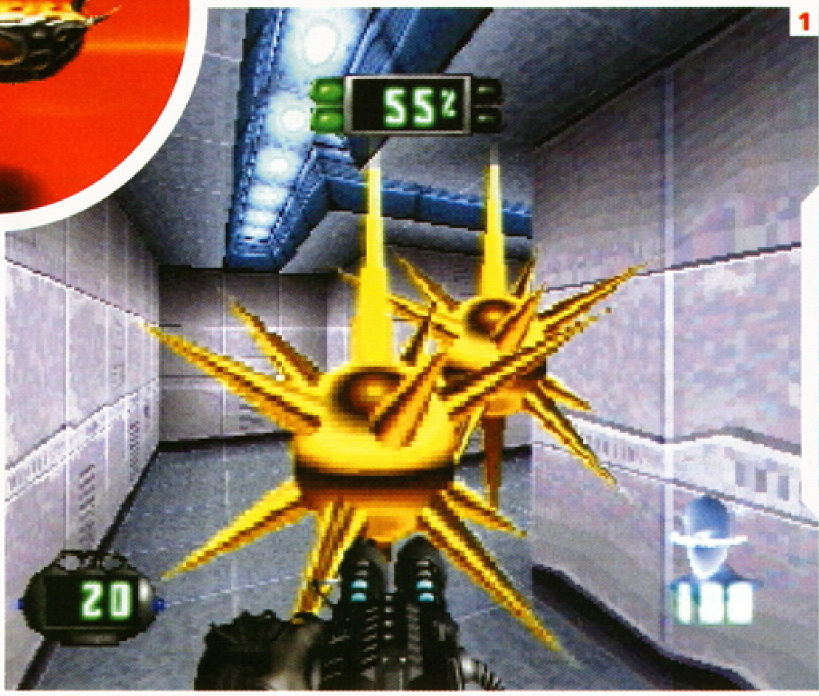
CyberSpeed	Namco

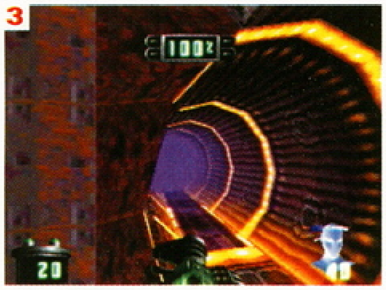
sia per quanto riguarda i livelli, sia per la trama nel suo complesso. S'incontreranno ben poche aree in cui non c'è nulla da fare, e altrettanti pochi incontri con nemici che non hanno uno scopo nella risoluzione del livello. Praticamente, ogni incontro, richiede uno sforzo di materia grigia e di riflessi per potersela cavare senza essere fatti a pezzi. Risolvendo queste situazioni, scoprirete lo sviluppo della trama grazie a degli filmati FMV, interessanti nonostante una recitazione non particolarmente azzeccata.

Qualche critica? Non troppe, a dire il vero. L'unico vero problema è dato dal fatto che anche al livello "Regular", il gioco è decisamente difficile, a volte frustrante. Tuttavia, è possibile utilizzare un sistema di password, oltre che salvare su memory card, sia nei "punti caldi" posizionati che verso la metà di ogni livello, da dove è possibile ripartire in caso di morte prematura.

L'unico altro difetto è che *Disruptor* è un ottimo gioco a cui manca forse un po' di ambizione e di originalità. Mentre in molti altri arcade 3D, come per esempio *Quake* per PC, è possibile interagire in modo completo con l'ambiente esterno, ed è possibile alzare o abbassare lo sguardo, in *Disruptor* questo non è possibile. Tuttavia, si tratta di problemi di secondaria importanza, che non rovinano affatto l'incredibile esperienza videoludica offerta da *Disruptor*.









[1] Quell'enorme pezzo d'artiglieri lancia delle bombe a ricerca.[2] Quelle punte dorate sono micidiali. [3] Gli zombie sono davvero ostici. La tattica migliore è di continuare a scivolare lateralmente. [4] Passerelle mobili, simili a quelle che si trovano negli aeroporti. Ottime se avete dei bagagli, ma pericolose in *Disruptor*.

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	9	■ GIOCABILITÀ:	8
■ SONORO:	8	■ PRESENTAZIONE:	8
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	7

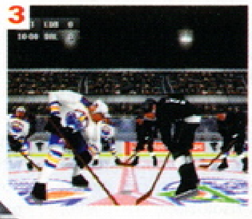
I livelli sono a dir poco impressionati e il loro particolare design rimedia i pochi difetti grafici. Forse il primo arcade 3D dopo *Doom* che non bisogna assolutamente lasciarsi sfuggire.

8

NHL '97

Il gioco di hockey dell'Electronic Arts per PlayStation è pronto a entrare in campo. Saranno goal o scivoloni?

[1] Ehi, quel tipo è entrato in campo con la casacca numero 13. Come minimo si romperà una gamba. [2] Ecco un goal. [3] L'inizio dell'incontro, noto come "ingaggio". [4] I giocatori hanno i volti di quelli reali. [5] Scegliete la vostra squadra tra le tante inserite.

3


4

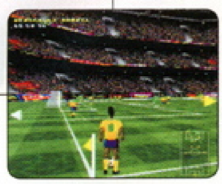

5


1


2





Esistono titoli sportivi per computer realmente coinvolgenti. Due in particolare balzano subito in mente: *Sensible Soccer* e *EA Hockey*. Il primo è il gioco sportivo preferito in assoluto da chi vi scrive. La Sensible Software potrebbe essere perdonata se decidesse di convertire il suo gioco direttamente da Amiga a PlayStation. Poco importa se è totalmente privo di quella grafica poligonale che tanto di moda va in questi giorni: basta pochissimo per affezionarsi al campo di calcio in miniatura e ai suoi microscopici calciatori. Anche la versione originale di *EA Hockey* per MegaDrive è un po' antiquata oggi. Ma l'atmosfera rabbiosa e violenta, la splendida giocabilità e l'ottima curva di apprendimento garantivano che venisse ancora inserito nella piccola console a anni dalla sua uscita.

Purtroppo *Sensible Soccer* non verrà mai convertito per la nostra console grigia. Ma, in compenso, l'Electronic Arts non ha esitato a aggiornare per il suo gioco di hockey. Ogni anno se ne escono con un titolo nuovo e, dopo mesi di ritardo, *NHL '97* è pronto a scendere in campo.

I giocatori hanno un certo stile e il campo di gioco è di un bianco abbacinante, con i tabelloni pubblicitari che si riflettono sul ghiaccio.

All'EA devono essere non poco preoccupati. Il suo dominio totale nel settore dei giochi sportivi è stato quest'anno scosso da titoli come *Total NBA '96* (Sony) e *Actua Soccer* (Gremlin) che, nel complesso, erano decisamente migliori delle loro controparti targate EA, *NBA Live* e *FIFA '96*. La tanto blasonata tecnica di animazione ('animotion', come la chiamano - in pratica un sistema per convertire in grafica computerizzata filmati di veri giocatori) sembrava incredibilmente antiquata se paragonata ai fluidi movimenti in 3D di *Total* e *Actua*.

NHL '97 (ovvero National Hockey League '97) segue al 100% l'attuale moda della grafica poligonale e del *motion-capture*. L'introduzione è elettrizzante e l'EA non perde l'occasione di promuovere i suoi altri giochi sportivi prima di dedicarsi unicamente all'hockey. La licenza permette all'EA di utilizzare simboli originali delle squadre, giocatori veri (anche se non so quanti li conosceranno da queste parti), statistiche e parafernali vari.

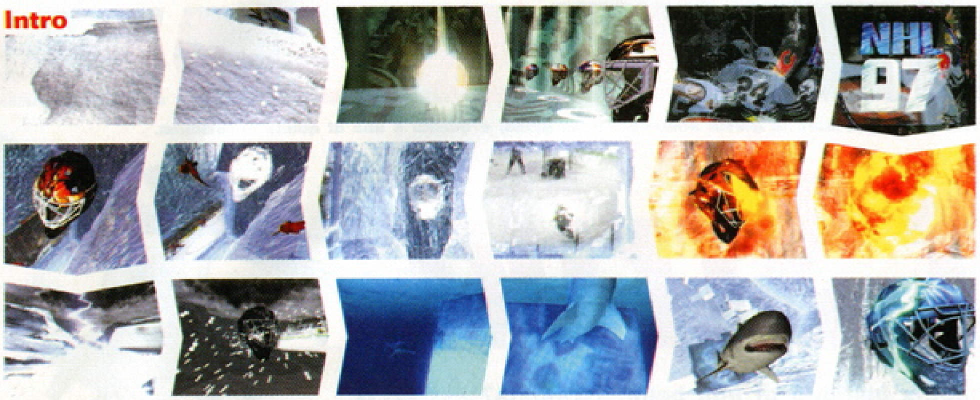
Il gioco non è un grande passo avanti rispetto al suo predecessore. Potete facilmente cambiare il controllo del giocatore in campo e le funzioni di passaggio sono sempre molto buone. In sintesi, *NHL 97* è una simulazione estremamente giocabile dell'hockey su ghiaccio. Il metodo di controllo non è totalmente intuitivo, ma ciò permette al giocatore di migliorare la propria tecnica di partita in partita.

Fortunatamente i movimenti dei giocatori sono molto

■ CASA:	Electronic Arts	■ SVILUPPATORE:	EA Sports
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO:	L.109.900	■ GENERE:	Simulazione Sportiva

Due Giocatori · Memory card Compatibile

Intro



I programmatori hanno voluto dimostrare quanto sono bravi e l'introduzione occupa spazio su disco che avrebbe potuto essere impiegato meglio altrove... Ma nessun può negare che questa sequenza è incredibile.



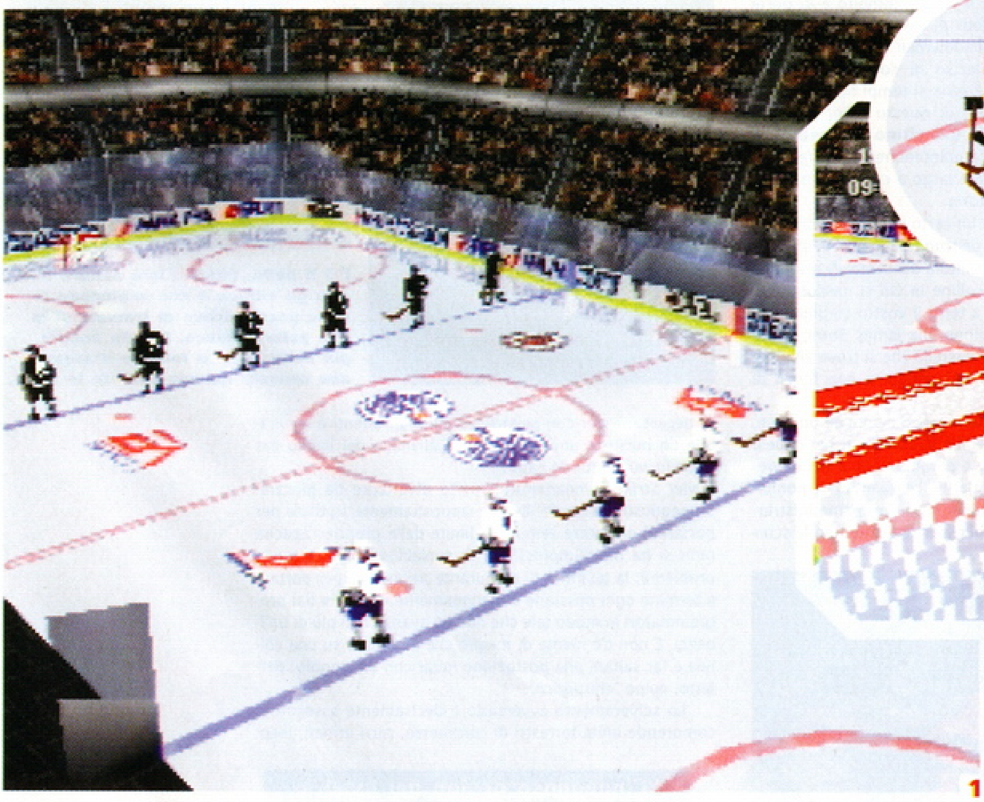


In Alternativa...

NHL Face Off	Virgin

fluidi - più convincenti di quelli di *FIFA*. Senza dubbio, dal punto di vista grafico, è uno dei migliori simulatori sportivi presenti sul mercato. I giocatori hanno un certo stile e il campo di gioco è di un bianco abbacinante, con i tabelloni pubblicitari che si riflettono sul ghiaccio. Inoltre l'atmosfera è resa ancora più realistica dalla musica d'organo che ogni tanto sale di volume per sottolineare i momenti più intensi del gioco.

Potete giocare il campionato, i play-off e così via, comprare e vendere giocatori. Insomma tutte le caratteristiche che si trovano normalmente nei simulatori sportivi. Nonostante il gioco non sia cambiato di molto dai tempi del MagaDrive, *Nhl '97* è un buon passo avanti nell'era dei giochi in grafica poligonale. Un buon gioco di hockey.





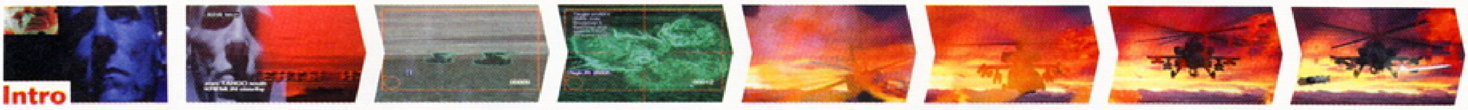
[1] Non avete mai giocato a "tutti contro tutti"? Le due squadre si fronteggiano allineate, e tutti corrono contemporaneamente contro l'altra squadra... [2] Sembra un po' confuso. [3] L'animazione 3D è splendida, con pochissimi rallentamenti. [4] Inoltre la telecamera funziona in modo molto intelligente. Raramente confonde le idee al giocatore.

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	8	■ GIOCABILITÀ:	8
■ SONORO:	8	■ PRESENTAZIONE:	7
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	5

Un altro ottimo gioco sportivo dai produttori delle migliori simulatori di hockey del mondo. La giocabilità non è cambiata, ma ora è sorretta da una splendida grafica.

8



Intro

Non c'è niente di meglio di una spettacolare sequenza in FMV per dare la giusta atmosfera a un gioco, e questa è una di quelle eccezionali.

Soviet Strike



Pensate che la Guerra Fredda abbia bisogno di una bella riscaldata? Allora salite su un elicottero e andatelo a dire ai Russi.



Soviet Strike è l'ultima incarnazione della celebre saga targata Electronic Arts con un elicottero come protagonista: *Desert Strike*, *Jungle Strike* e *Urban Strike*. Offrendovi di indossare gli ormai consueti panni dell'asso della *cloche*, questo sparatutto con visuale dall'alto vi porta a combattere contro le forze armate russe: esercito, marina e aviazione. Ma, hey - potreste dire - non vedo per quale motivo dovrei sparare contro i Russi: al giorno d'oggi sono degli amici. Beh, coerentemente con la recente paranoia scatenata dagli ultimi eventi accaduti in Russia, il vostro compito è di porre fine alle sinistre macchinazioni di un personaggio noto all'Occidente con il nome di Shadowman. Si tratta di un ex-generale sovietico che ha deciso di sovvertire l'ordine democratico e di riportare la Russia ai tempi totalitarismo.

Al fine di sventare il piano di questo folle, **dovrete affrontare cinque livelli dal ritmo incessante** e mettervi alle spalle una serie, apparentemente insormontabile, di avversità, mentre vi fate largo a colpi di mitragliatore e lanciarazzi verso la vittoria.

Ogni livello è suddiviso in un certo numero di missioni. In alcuni casi si tratta solo di distruggere degli obiettivi, in altri bisogna liberare dei commilitoni dai campi di prigionia o andarli a recuperare sulle colline in cui si nascondono. Ogni tanto vi tocca scaricare a terra il vostro co-pilota per fargli compiere qualche missione alla James Bond, come quella di penetrare nel grande castello che si trova alla fine del primo livello, mentre voi lo proteggete con fuoco di copertura.

A parte tutta questa azione, il gioco ha anche un lieve, ma significativo, profilo strategico. Disseminati per i livelli ci sono depositi di carburante e di munizioni, a cui dovrete attingere con una certa regolarità. Le quantità disponibili, tuttavia, sono limitate: è quindi necessario amministrarle con oculatezza per evitare di esaurire anzitempo le scorte necessarie per completare il livello: altrimenti è inevitabile un mesto e umiliante ritorno all'inizio del livello per ricominciare tutto da capo.

Soviet Strike è innanzitutto molto divertente da giocare. L'ingegnoso design dei livelli è appositamente studiato per portare il giocatore sempre al limite delle proprie capacità (non si ha mai l'impressione di svolazzare in giro senza problemi); la quantità di carburante necessaria per portare a termine ogni missione è malignamente calcolata dai programmatori in modo tale che non ne avanza mai più di un'inezia. E non c'è niente di meglio che piombare su una collina e far saltare una postazione radar con un singolo, perfetto, colpo "chirurgico".

Lo schieramento avversario è decisamente assortito e comprende unità terrestri di contraerea, carri armati, jeep,

1



2



[1] Il bello, quando fate saltare in aria gli edifici, è che esplodono in mille pezzi, invece di tramutarsi in una palla di fuoco. [2] Ma ancora più belle sono le fontane d'acqua che causate quando sparate in mare.

1



2

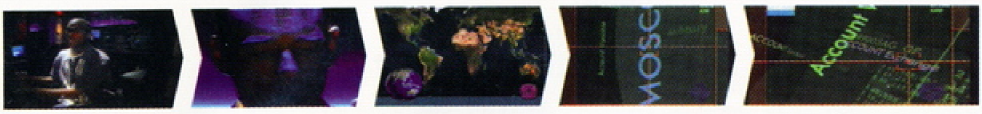


[1] Nel porto una nave è pronta ha mollare gli ormeggi. Pronta per essere disintegrata. [2] Ma se vi interessano le esplosioni che, allora accanitevi contro gli edifici.

"L'ingegnoso design dei livelli è appositamente studiato per portare il giocatore sempre al limite delle capacità"

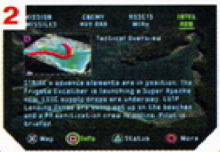
Un Giocatore | Memory card Compatibile

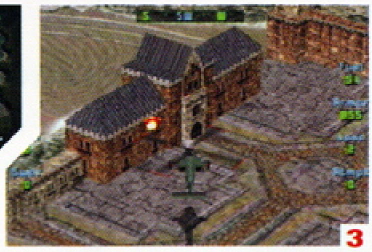
■ CASA:	Electronic Arts	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO:	L.109.000	■ GENERE:	Sparatutto



E, inoltre, non si esaurisce qui: ci sono un sacco di sequenze a effetto disseminate per il gioco.













In Alternativa...

Thunderhawk 2	Core
Gunship 2000	Microprose

soldati equipaggiati con bazooka e su, in un'escalation bellica, fino alle navi corazzate e agli elicotteri da combattimento. Ogni partita è un'autentica battaglia.

Soviet Strike non riesce a essere convincente come sarebbe potuto essere. Nonostante abbia il vantaggio, rispetto ai suoi predecessori, di essere stato programmato specificamente per la PlayStation, ha il sapore di un gioco vecchio. È vero che sia i fondali dei livelli che la topografia (con colline e ponti che si stagliano alti sul livello del suolo) hanno una grafica fotorealistica, ma il gioco mantiene un look un po' primitivo. La cosa non sarebbe un problema se si accompagnasse a una struttura di gioco incredibilmente originale, ma in questo caso siamo di fronte a un modello già abbondantemente sfruttato dalla Electronic Arts. Oltretutto, per i salvataggi è necessaria una memory card, anche se i livelli sono soltanto cinque: un sistema di password sarebbe stato altrettanto semplice e vi avrebbe evitato il fastidio di tirare fuori i soldi per un'altra card.
Ora che sono disponibili così tanti titoli superbi per la PlayStation, ogni nuovo gioco deve veramente distinguersi dalla massa per guadagnarsi un posto al sole. *Soviet Strike*, pur se divertente e molto curato, è per noi tutti qualcosa di già visto.

[1] Un'altra esplosione. Ci piacciono le esplosioni. [2] Il sistema informativo disponibile durante il volo fornisce una panoramica completa sui parametri delle missioni. [3] Questo è il grande castello alla fine del primo livello. Bello, vero? [4] Un'altra nave collassa per un'eccessiva esposizione ai nostri proiettili. [5] Gli scenari sono ben realizzati. [6] Bel colpo, ma attenzione che il carburante sta finendo.





[1] Finalmente! Diventa sempre più difficile trovare un parcheggio in centro, con il traffico che c'è. [2] I fondali sembrano alquanto brillanti finché il gioco è in movimento, ma non si può dire lo stesso quando ci si ferma.

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	5	■ GIOCABILITÀ:	9
■ SONORO:	6	■ PRESENTAZIONE:	8
■ LONGEVITÀ:	5	■ ORIGINALITÀ:	4

Non è certamente un gioco originale, ed è anche un po' troppo corto: ciò nondimeno *Soviet Strike* garantisce un gran divertimento.

7

Street Racer

Prendete *Mario Kart*, aggiungete la capacità di calcolo della PlayStation, miscelate con l'estro creativo della scuola europea, spruzzateci una serie di personaggi fra i più improbabili e otterrete *Street Racer*.





[1] Piccole ma veloci. Così sono le macchine con questa visuale [2] Una curva presa un po' larga. Il rischio è quello di essere infilati all'interno.





[1] Anche se non è nemmeno paragonabile alla quella di *Micro Machines*, la visuale dall'altro è ugualmente interessante. [2] Un po' sovrappeso per pilotare un kart, forse.



La Ubi Soft, la piccola ma valida softhouse francese che ci ha dato un paio di onesti titoli a 16 bit e l'ottimo *Rayman*, ci offre ora una versione rivisitata in pompa magna di quello che fu un buon successo su Super Nes e Mega Drive: *Street Racer*.
Invece di introdurre personaggi poligonali o di cercare di impressionarci - noi, giocatori consumati - con qualche diavoleria in motion-capture, alla Vivid Image (la società che ha sviluppato il gioco) hanno deciso di intraprendere una strada meno pretenziosa, mantenendo l'uso degli sprite per i personaggi e concentrando i miglioramenti grafici sui tracciati.

Qui i programmatori si sono superati, con 60 frame al secondo e impressionanti dettagli in alta risoluzione. Ciò nonostante, però, si ha come l'impressione che sia il circuito a girare intorno alla macchina, e non viceversa: il che risulta un po' disorientante.



Uno dei punti di forza del gioco è costituito dal particolare temperamento dei personaggi, che sono sempre in primo piano, a partire dalla confezione, fino all'introduzione e al gioco vero e proprio: tutti e otto diventano ben presto familiari, con le loro personalità, i difetti e i poteri speciali.

Ogni personaggio ha un set di tre circuiti 'casalinghi'. Per esempio, quelli di Surf Sister - la 'bellezza da spiaggia' - si snodano vicino al mare, mentre quelli di





Nei percorsi i programmatori si sono superati, con 60 frame al secondo e impressionanti dettagli in alta risoluzione.





[1] Potete osservare una breve panoramica delle piste di ogni personaggio. [2] Pista standard, visuale standard. [3] Il design di ogni pista riflette lo stile del personaggio. [4] Pugni e attacchi speciali sono un essenziali per il successo in gara.

CASA:	UbiSoft	SVILUPPATORE:	Vivid Image
DATA DI USCITA:	Dicembre	PROVENIENZA:	Gran Bretagna
PREZZO:	109.000	GENERE:	Corsa Arcade

Otto Giocatori · Memory card Compatibile



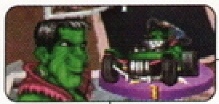








In *Street Racer* i tracciati sono disseminati di power-up, dinamite, stelline e nitro che vi aiuteranno (oppure ostacoleranno) nel gioco.







I Frankie, una specie di cugino alla lontana della creatura del dottor Frankenstein, sono tutti ambientati in un cimitero.

Il gioco può essere impostato secondo le classiche modalità: time trial, pratica e campionato, con l'aggiunta di un'opzione per una coppa personalizzata. Comunque, quella che finirete per giocare di più è l'opzione campionato, che comprende tre leghe: bronzo, argento e oro. Completate la lega oro e un personaggio nascosto si renderà disponibile, con il suo set di piste personali. Oltre a ciò, per posizionare pienamente *Street Racer* nella categoria 'arcade', i tracciati sono disseminati di power-up, dinamite, stelline e nitro che vi aiuteranno (oppure ostacoleranno) nel gioco. La dinamite è forse la migliore: raccoglietela e avrete 20 secondi per passarla a qualcun'altro prima che esploda. Le partite si fanno assolutamente frenetiche quando l'esplosivo è passato rapidamente di giocatore in giocatore. *Street Racer* può dare l'impressione di un gioco che è stato riempito di extra per nascondere una debolezza; oppure si può pensare che sia l'esordio un po' *naif* (e rigorosamente 'apoligonale') nella programmazione a 32 bit da parte di un team di sviluppo che si è affermato con i 16-bit. Fortunatamente, però, *Street Racer* non è né l'uno né l'altro: anche se i fondali e i movimenti sono spettacolari e fluidi, quel che sostiene l'intero gioco è la giocabilità. E non è poco.

[1] Si riscontra un lieve effetto di 'pop-up', ma è trascurabile. [2] Un'immagine del deludente 'Rumble Mode'. [3] Una visuale isometrica dell'opzione 'Micro'. [4] La spiaggia di Surf Sister. [5] Una delle mosse speciali più interessanti. [6] Pronti, via. Alla partenza i bolidi sono pronti a scattare per affrontare questa gara di ben dieci giri.



In alternativa...

Supersonic Racers	Mindscape

Doti nascoste

Al di là delle apparenze *Street Racer* ha uno zoccolo duro da gioco di guida classico. Con qualche piccola, ma significativa eccezione.



MICRO

È più un'estrosità che una vera e propria alternativa di gioco. Ciò nonostante, il Micro Mode ha un suo lato interessante. È possibile scegliere fra la visuale standard e quella isometrica.



PUNTEGGIO

Come in *Destruction Derby*, la vittoria in gara è solo uno degli obiettivi. Si guadagnano punti per la correttezza di guida, per aver fatto segnare il primo tempo, ecc. Tutto ciò rende poliedrico il sistema di scoring.



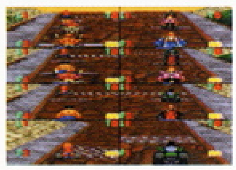
RUMBLE

Ancora come in *Destruction Derby*, ecco il Rumble Mode: tutti i giocatori scorrazzano attraverso un'arena, sbattendo contro i bordi protettivi finché questi non scompaiono. A questo punto ci si spinge nel vuoto.



MOSSE SPECIALI

Le animazioni dei personaggi comprendono due mosse speciali e un colpo d'attacco per ognuno. Queste mosse sono essenziali nella meccanica di gioco: un buon uso degli attacchi permette di guadagnare punti extra.



MULTI-PLAYER

***Street Racer* è un titolo veramente notevole: può rivendicare il merito di essere il primo gioco a incorporare una modalità di gioco a otto in split-screen. E sorprendentemente funziona anche bene.**

Ufficiale PlayStation Magazine 4

GRAFICA:	7	GIOCABILITÀ:	8
SONORO:	5	PRESENTAZIONE:	5
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	8

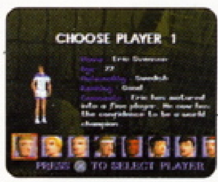
Come conversione dell'originale a 16-bit, non poteva essere migliore. Come gioco in sé, riesce ugualmente a colpire per la raffinatezza e la cura per il dettaglio.

7

Break Point

I possessori di PlayStation hanno aspettato a lungo l'arrivo di un buon gioco di tennis. Ora è arrivato, grazie agli sforzi della Smart Dog. Si tratta di un gioco che ha tutte le caratteristiche della vera simulazione.

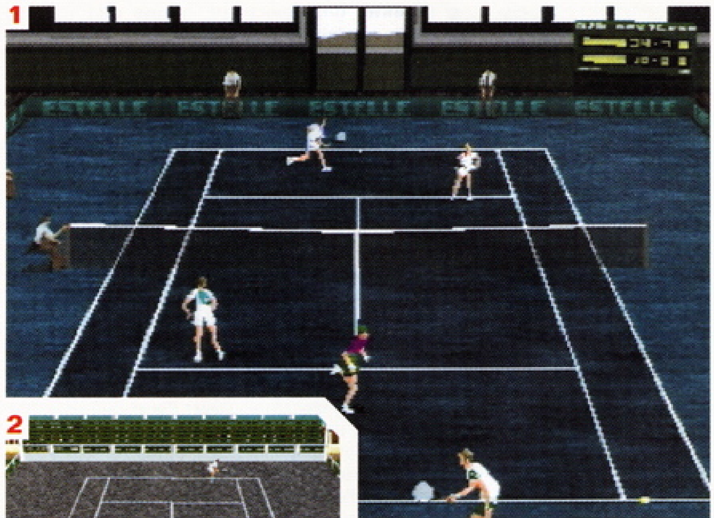
Finora la PlayStation non si è dimostrata una piattaforma molto ricettiva nei confronti dei giochi di tennis: *Davis Cup* e *Power Serve* mancano entrambi di giocabilità e di stile... *Pete Sampras Extreme* è un buon gioco, ma non è di certo "estremo" come indica il nome. A questo punto, anche i più sfegatati amanti del tennis in possesso di una PSX avranno buttato fuori dalla finestra il proprio joypad in preda alla frustrazione più nera, rassegnandosi al fatto che non ci sarebbe mai stato un buon gioco di questo genere. Comunque sia, come si soleva dire ai vecchi tempi, prima dei fast-food, la pazienza è la virtù dei forti: *Break Point*, un gioco davvero eccezionale, ne è la prova.

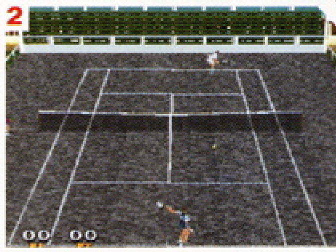


In primo luogo, tutto quello che vi potete aspettare da una simulazione di tennis lo trovate qui: **c'è una buona gamma di giocatori da scegliere (quattro uomini e quattro donne), ognuno dei quali ha vantaggi e svantaggi personali.**

Ci sono tutti i tipi di superfici: terra, erba, sintetico e asfalto, e influenzano il vostro gioco proprio come vi aspettereste che facessero. Sull'erba il gioco è più lento e i rimbalzi sono meno prevedibili, mentre nei campi indoor il gioco è rapido e frenetico, ma la pallina generalmente fa proprio quello che volete. C'è anche una discreta quantità di modalità, compresi gli incontri singoli, i tornei, la Super Coppa e i doppi, i quali permettono ai possessori di multitap di giocare in quattro.

Per quanto riguarda la giocabilità, all'inizio qualcuno potrebbe avere dei problemi: *Break Point* non è una simulazione particolarmente intuitiva che segua le orme di *Super Tennis* per SNES, c'è più profondità di gioco e più tattica, ma ci vuole anche un po' di tempo per rendersene conto e diventare bravo giocatore. Dimenticatevi i giochi che richiedono soltanto che colpiate la pallina in una direzione approssimativa al momento giusto per farla passare dall'altra parte della rete: in *Break Point* dovrete pianificare il vostro tiro, mettervi nella giusta posizione e cominciare l'esecuzione quasi subito dopo che il vostro avversario ha colpito la pallina, proprio come nel tennis reale. È possibile effettuare una risposta rapida (premendo appena i pulsanti di fuoco), ma questo sarà, nella maggior parte dei casi, appena sufficiente a mantenervi in gioco, e non risulterà certo come un tiro eccezionale.



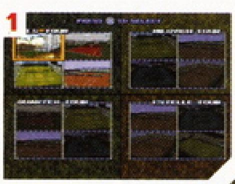


[1] Con un multitap quattro giocatori possono giocare contemporaneamente, oppure due giocatori possono sfidare due computerizzati. [2] La modalità a un singolo giocatore è molto divertente: sarà una sfida anche per i migliori.

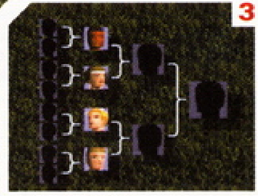
La cosa migliore è la quantità di tattiche disponibili per il giocatore e la soddisfazione che si prova quando riescono in gioco.



Sapere come funzionano i vari pulsanti è fondamentale per riuscire a vincere in *Break Point*.
Il pulsante X è un tiro standard, per quando non riuscite a fare niente di più fantasioso, mentre il quadrato e il cerchio





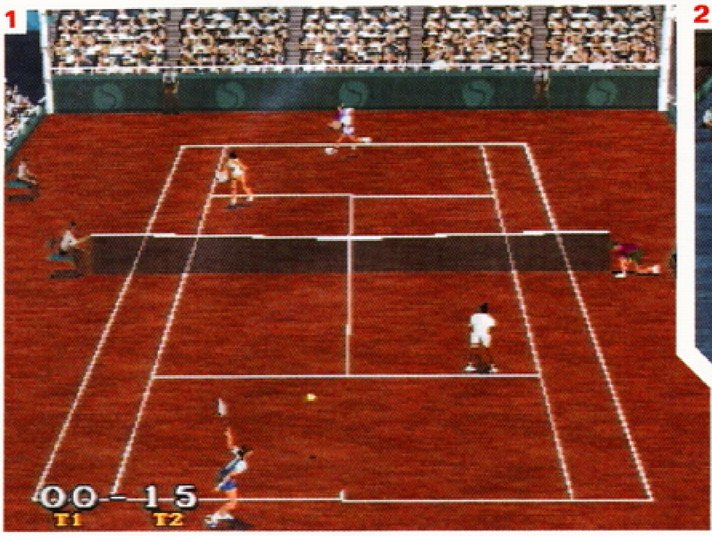


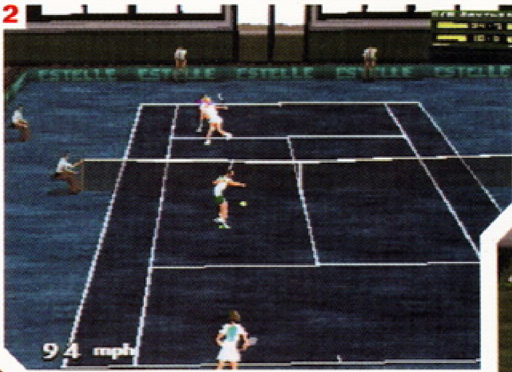


[1] Scegliete tra una grande varietà di opzioni. [2] I giocatori sembrano molto tristi quando perdono un punto. [3] Le semi-finali di un torneo. [4] Il menu di opzioni.

Quattro Giocatori | Multi-tap Compatibile | Memory card Compatibile

■ CASA:	Ocean	■ SVILUPPATORE:	Smart Dog
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna
■ PREZZO:	L.108.000	■ GENERE:	Simulazione di tennis

1


2


3


4


5


[1] Un colpo dato con pessimo tempismo. [2] I giocatori in alto non hanno capito dove mettersi sul campo. [3] Tentativo di lob. [4] Alla fine dell'incontro appaiono le statistiche di gioco. [5] Il tabellone come quello di Wimbledon!

vi permettono di fare rispettivamente tiri di back spin e top spin e il triangolo vi permette di compiere un lob o uno smash, a seconda della posizione del giocatore in un dato momento. Tutti questi tiri possono essere combinati con i tasti direzionali: i tasti verso l'alto e verso il basso modificano la potenza del tiro, mentre quelli verso sinistra e destra ne decidono la direzione.

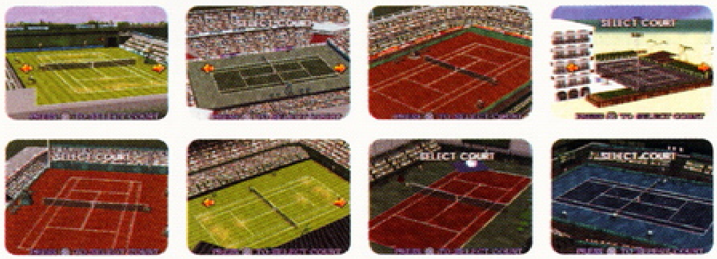
Sembra divertente, e in effetti lo è. Anche il più audace fan di tennis si può ritrovare a correre per il campo come un idiota per un paio d'ore con i colpi dell'avversario che gli passano vicini o, peggio ancora, che gli rimbalzano sulle ginocchia mentre cerca di rispondere, ma dopo questo battesimo di fuoco, la maggior parte dei giocatori comincerà lentamente a pianificare i propri tiri. A questo punto, *Break Point* diventerà una meravigliosa simulazione e un motivo di divertimento. La qualità migliore di questo gioco è la quantità di tattiche disponibili e la soddisfazione che si prova quando riescono. La modalità a singolo giocatore, in genere molto stupida, qui è eccitante, anche se alcuni avversari computerizzati non sembrano mai compiere alcun errore. **Comunque, è in modalità a due o a quattro giocatori che il gioco esprime il massimo.** Tutti possono utilizzare le migliori mosse, urlarsi dietro e prendere il tutto troppo seriamente, proprio come certi giocatori professionisti. Eccezionale.



Dal punto di vista grafico, *Break Point* non è eccezionale ma, come succede spesso nelle simulazioni sportive, è ciò che non si vede che conta, e in questo gioco non vedrete i giocatori che sembrano utilizzare solo quattro frame per andare dal fondocampo fino sottorete per rispondere a una volée di rovescio: no, in questo gioco il motion capture scorre liscio come l'olio e la giocabilità è fluida e realistica. Okay, non avrà lo charme "fumettistico" di *Super Tennis*, ma questa è una simulazione, non un arcade.

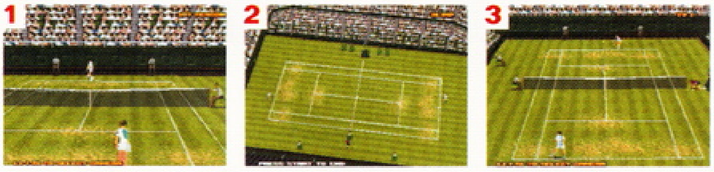
La carenza di buoni giochi di tennis per PlayStation è finalmente finita: *Break Point* è un gioco difficile e rappresenta una vera sfida, che richiede un certo tempo di pratica e che vale gli sforzi fatti per imparare a giocare. Chi compra il gioco per giocarci da solo dopo un po' potrà annoiarsi, ma potrà con un multitap e con gli amici fare sfide divertenti, aumentando la longevità del gioco di un'infinità di tempo. Sicuramente si tratta del miglior gioco di tennis per questa piattaforma, se non vogliamo tener conto degli arcade classici, anche se qualcuno potrà giudicarlo un po' troppo realistico e frustrante. Gli Smart Dog (in inglese, il cane intelligente) sembrano essere all'altezza del loro nome.

Niente ciliegie con la panna



Ci sono molti campi interessanti in *Break Point*, ma non aspettatevi di trovare il campo centrale di Wimbledon fra le opzioni, perché la Ocean non ha una licenza ufficiale.

Visuali dagli spalti



[1] La visuale da dietro è ottima per un singolo giocatore, ma non è indicata per due. [2] La telecamera si avvicina fluidamente all'inizio del gioco. [3] La normale visuale - noiosa, ma familiare e semplice da utilizzare.

in Alternativa...

Sampras Extreme Tennis	CodeMaster
Davis Cup Tennis	Core Design
Power Serve Tennis	Ocean

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	8	■ GIOCABILITÀ:	7
■ SONORO:	6	■ PRESENTAZIONE:	7
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	6

Anche se non è intuitivo, *Break Point* è il miglior gioco di tennis per PlayStation. Probabilmente dovremo aspettare ancora un po' per vedere un vero nuovo classico.

7

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 — 15 / 19:30 -- chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 — 9:30 / 13:00 — 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Spot Goes to Hollywood



Starblade Alfa



L. 86.000

Starfighter 3000



L. 82.000

Street Fighter Alpha



L. 94.000

Street Fighter Alpha 2



Street Fighter Movie



L. 92.000

Tekken 2



Theme Park



L. 99.000

Time Commando



L. 88.000

Tohshinden 2



Top Gun



L. 81.000

Topolino



L. 87.000

Total Eclipse



L. 54.000

Total Nba 96



Track'n Field



L. 73.000

True Pinball



L. 94.000

Tunnel B1



View Point



L. 79.000

Virtual Golf



L. 79.000

War Hawk



L. 86.000

Williams Great Hits



Wing Commander 3



L. 89.000

COMPUTER ONE  METTE I PREZZI K.O.

Worms



L. 93.000

LE SPEDIZIONI

Vengono effettuate in contrassegno a mezzo POSTA Assicurata oppure a mezzo CORRIERE ESPRESSO. I contributi spese (fissi indipendentemente dal quantitativo di prodotti ordinati) sono di **Lit. 13.000** nel primo caso e **Lit. 20.000** nel secondo.
Il pagamento puo' essere effettuato anche anticipatamente a mezzo Conto Corrente Postale n. **21029400,** oppure a mezzo Vaglia Postale indirizzando a Computer One - Via Vela 12/2 - Bologna, ricordando di indicare sempre nella causale i propri dati e gli articoli ordinati.

Wipe Out 2097



SONY PLAYSTATION

PREZZO??

TELEFONA SUBITO PER INFORMAZIONI !!

VENDITE RATEALI ANCHE PER CORRISPONDENZA

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 --- 15 / 19:30 -- chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 --- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



ACTION REPLAY
LIT. 89.000



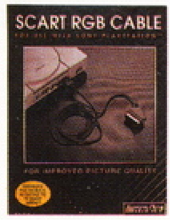
PISTOLA ENFORCER
LIT. 69.000



ADATTATORE 4 GIOCATORI
LIT. 85.000



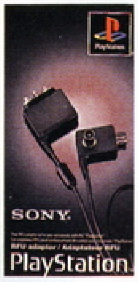
MOUSE
LIT. 59.000



CAVO SCART
LIT. 49.000



JOYSTICK SPECIALIZED
119.000



MODULATORE PAL
LIT. 59.000



JOYPAD
LIT. 55.000



MEMORY CARD 120 BLOCCHI
LIT. 88.000



MEMORY CARD
LIT. 49.000



VOLANTE + PEDALIERA
LIT. 129.000



JOYSTICK ANALOGUE
LIT. 129.000



CAVO LINK
LIT. 49.000



JOYPAD GRIP
LIT. 69.000



JOYPAD A RAGGI INFRAROSSI
LIT. 77.000



JOYSTICK ARCADE
LIT. 79.000

COMPUTER ONE AUGURA BUON NATALE E FELICE ANNO NUOVO A TUTTI I LETTORI

Natale 1996



COMPUTER ONE

inaugurazione

DOMENICA 1 DICEMBRE

ORE 15

PARMA - Via Savani 14

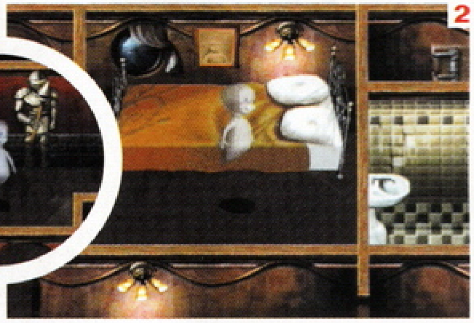
■ CASA:	Interplay	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO:	109.900	■ GENERE:	Avventura

Un Giocatore · Memory card Compatibile

Casper

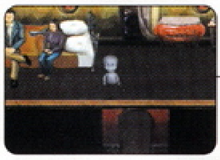
Cosa ci fa un fantasmino così simpatico in un posto simile? PSM incontra l'ultima "spettrale" avventura firmata Interplay e destinata al pubblico dei giovanissimi.





[1] Non avete alcuna fretta: guardatevi intorno, con calma. [2] "Se riuscissi a entrare in bagno, potrei riempire il secchio d'acqua, gettarlo sul fuoco e riuscire a passare attraverso il camino!"

Da un sondaggio, risulta che molte persone di età compresa tra i 30 e i 40 anni possiede una PlayStation. Pare che una buona percentuale di essi abbia almeno un figlio in età prescolare. Questi piccoli rampolli possano manifestare qualche interesse verso il mondo dei videogiochi, anche se difficilmente potranno essere attratti dai titoli a cui giocano i loro genitori. Oppure, è probabile che i genitori reputino i giochi inadatti. Allora perché non sfornare un "giochino" fatto apposta per loro, con qualche piccolo rompicapo e qualche elemento da gioco educativo? Benvenuti nel mondo di Casper e della sua casa stregata. Non c'è limite di tempo, non c'è nulla da colpire, né c'è il modo, essendo Casper già trapassato, di morire nel corso del gioco. Semplicemente, **il nostro simpatico, tenero fantasmino cerca di ammazzare il tempo tentando di recuperare dei piccoli regali da donare ai suoi amici**. In *Casper* la cosa che più si avvicina a un combattimento sono delle piccole, ridicole scaramucce con altri fantasmi, meno amichevoli. Il gioco scade su alcune grossolane contraddizioni. In primo luogo, il cinema, i libri e la TV ci hanno insegnato che i fantasmi, creature incorporee, possono attraversare i muri, ma Casper non solo non ha questo potere, ma non è nemmeno in grado di superare siepi o staccionate (che, tra l'altro, potrebbero essere facilmente scavalcate da qualunque bambino vero). Come se non bastasse, è irritante notare come il piccolo spettro possa toccare, e quindi interagire, con alcuni oggetti ma non con altri. Dal punto di vista didattico il gioco di educativo ha ben poco. Tra l'altro, la risoluzione dei piccoli "puzzle" sviluppa più i calli alle mani che non le cellule neuronali anche se viene richiesta un minimo di logica . Anche il metodo di controllo è ben lungi dall'essere semplice e intuitivo, così come si converrebbe a un gioco destinato ai bambini. Dovrete utilizzare, con regolarità tutti i pulsanti del joypad e rimarrete molto contrariati nell'accorgervi che Casper sta facendo esattamente l'opposto di quello che vorreste fargli fare solo perché avete premuto il pulsante sbagliato. Così è frustrante osservare la sua immobilità solo perché non è *esattamente* sul punto giusto dello schermo. Nonostante tutto questo, *Casper* può rivelarsi un gioco divertente, per un po'. Comunque, anche se i bambini possono trovarlo carino, è solo perché sono ancora troppo ingenui per capire la differenza tra un gioco e un buon gioco. Non appena ci avranno preso la mano, cominceranno a stufarsene e a pretendere un po' più d'azione e di combattimento, come tutti.



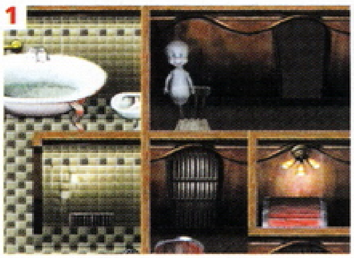
In Alternativa...

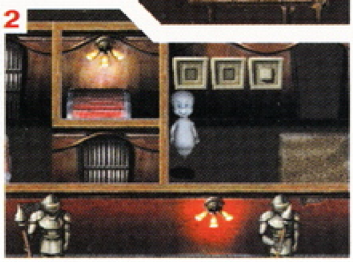
Mickey's Wild Adventure	SCE











[1] Casper può spingere questa sedia dove vuole. [2] I pulsanti colorati sono una specie di lucchetto a combinazione. [3] Impariamo il Francese [4] I fantasmi mangiano molta frutta e verdura, alimenti così salutari... [5] Non è carino?

Ufficiale PlayStation Magazine 4

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	4
■ SONORO:	4	■ PRESENTAZIONE:	3
■ LONGEVITÀ:	6	■ ORIGINALITÀ:	8

Una "baby-sitter" per PlayStation? O un gioco originale? Probabilmente *Casper* è qualcosa di alternativo ad una fiaba tradizionale, ma di certo è meno divertente.

6

Nel CD



Ogni mese ci sforziamo di offrirvi la migliore raccolta possibile di demo e anche questa volta pensiamo di avercela fatta. Il CD di questo mese, una sorta di pacco dono per Natale, contiene infatti le versioni in demo di sette tra i migliori giochi circolazione con cui sollazzarsi durante le lunghe ore di festa. Sicuri del fatto che non possiate in nessun altro modo procurarvi una raccolta meravigliosa come questa, non ci rimane che augurarvi Buone Feste e Buon divertimento.



Street Racer

■ CASA:	**Ubi Soft**
■ GENERE:	**Guida**
■ PROGRAMMA:	**Giocabile**

I giochi di guida stanno attraversando un grande momento di favore da parte degli utenti, lo si può dedurre facilmente osservando il successo di giochi come *Need For Speed*, *F1*, *Ridge Racer*, *Wipeout* e così via. Tuttavia, facendo eccezione per *Supersonic Racers* della Mindscape e il prossimo *MicroMachine 3D* della Codemaster, ci accorgiamo della quasi assoluta mancanza di titoli di guida "divertenti", alla stregua del mitico *SuperMario Kart* per il Super Nintendo. Nel tentativo di invertire questo trend, la Ubisoft ha di recente lanciato il suo *Street Racer*, una pazza e divertentissima corsa su quattro ruote, in pieno stile *Mario Kart*. La versione che vi proponiamo è sicuramente uno dei più completi demo mai pubblicati. Gli sviluppatori della Vivid Image ci hanno voluto regalare la possibilità di giocare in due contemporaneamente e di scegliere due tra le otto vetture disponibili nella versione completa. E non è tutto. Se entrate nella schermata delle opzioni potrete scegliere tra le due visuali di gioco: micro, vista isometrica del percorso, e normal, vista dall'alto. Sempre in questo menu potrete selezionare il livello di difficoltà, le specifiche di guida, il numero di giri, il numero di auto, le dimensioni dello schermo e, infine, la possibilità di abilitare o no la visualizzazione di cartelli segnalatori in prossimità delle curve.



■ Comandi

- R1 **Pugno destro**
- R2 **Attacco Frontale**
- L1 **Pugno sinistro**
- L2 **Attacco laterale**
- △ **Scelta Viste**
- ○ **Turbo**
- ✕ **Acceleratore**
- □ **Freno**

Sù - Salto
Giù - Retromarcia
Sinistra - Sterzo
Destra - Sterzo
Select - Uscita

■ Caratteristiche Addizionali

La versione completa del gioco vanta la possibilità di linkare fino a otto giocatori indifferentemente a schermo pieno o splittato. Otto sono i nemici di cui uno è nascosto e 27 sono i circuiti di cui tre segreti.

■ Altre Informazioni

Street Racer è recensito su questo numero a pag. 82 e ha meritato un voto di 7/10 per la sua innegabile comicità e le pregevoli opzioni di gioco multiplayer.

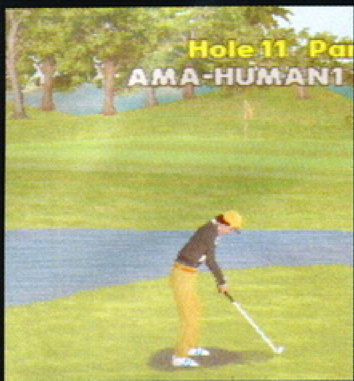
Tomb Raider

■ CASA:	**Core Design**
■ GENERE:	**Avventura Arcade**
■ PROGRAMMA:	**Demo non giocabile**

In tutta la storia di PSM abbiamo dato solamente due voti pari a 10/10: il primo a *Tekken 2* e il secondo a questo *Tomb Raider*, fenomenale avventura 3D della Core Design. Non ci dilunghiamo in merito al perché di questa decisione e lasciamo a voi il piacere di scoprirlo lanciando il demo del gioco. Rimarrete stupefatti nel vedere le animazioni della protagonista, Lara Croft, nel destreggiarsi lungo i precipizi e sobbalzerete nel vederla saltare e aggrapparsi alle rocce con la sola forza delle dita. Oltre, naturalmente, a vederla scappare a sangue freddo dalle terribili fauci di un lupo affamato.
Tomb Raider è una sconvolgente avventura 3D dall'eccezionale profondità che vi porterà a visitare quattro incredibili mondi in cerca di preziosi reperti archeologici. I livelli sono vastissimi e davvero profondi ma ciò che li caratterizza maggiormente è che sono stati costruiti con grande intelligenza: il livello progressivo di difficoltà e il costante fattore sorpresa rendono inesistenti noia e frustrazione. I punti di forza del gioco stanno nell'esplorazione e nella soluzione degli enigmi. Inesauribili sono le locazioni segreti e gli oggetti da trovare e usare. Anche il combattimento ha un suo ruolo importante, basti vedere tutte le creature che dovremo incontrare, dai pipistrelli agli orsi, dalle tigri a un T-Rex.
Beh, guardate il demo!

■ Caratteristiche Aggiuntive

Dire che si tratta di una versione 3D di *Prince of Persia* non sarebbe troppo sbagliato. Ci sono 16 livelli giganteschi da esplorare che costituiscono una sfida lunghissima e mai frustrante. Il tutto complentato da un uso intensivo di texture mapping e da un'animazione impeccabile e graziosissima della protagonista. *Tomb Raider* costituisce una delle più interessanti e immersive esperienze ludiche mai giocate finora.





Actua Golf

■ CASA: **Gremlin**

■ GENERE: **Simulazione Sportiva**

■ PROGRAMMA: **Giocabile**

Il gioco doveva essere pubblicato la scorsa estate ma venne rinviato per poter assicurare una giocabilità maggiore di qualunque altro gioco di golf. È per questo motivo che i programmatori della Gremlin ci hanno chiesto di inserire questo titolo per rinfrescare la memoria di tutti coloro che se ne fossero dimenticati. E noi, naturalmente, ne siamo felici, anche perchè questo demo è totalmente differente rispetto al precedente e ci offre un nuovo green e un nuovo alter ego elettronico.
Questa volta si giocherà la buca 11 del River Valley Country Club. Per tutti coloro che si intendono di golf si tratta di un Par 4 di 454 yarde. Il tempo è bello, il vento leggero e il vostro golfista sintetico veste una splendida divisa blu.

■ Controlli

Nello schermo delle opzioni ci sono un'infinità di settaggi e variabili ma, sfortunatamente, l'unico pulsante funzionante in questa versione demo è Practice.

- **Attiva la traiettoria della pallina/Tira**
- **Telecamera sulla pallina/Vista del giocatore**
- **Selezione del club/Tavola dei tipi di tiro**
- **Overview della corsa, dal pin alla buca.**
- L1 **Alza la visuale**
- L2 **Abbassa la visuale**
- R2 **Classifiche della buca**
- SELECT **Schermo delle opzioni**
- **Uscita dal gioco**

■ Controlli

La versione completa del gioco conta quattro giocatori, due percorsi completi per un totale di 36 buche. Il commento del gioco è affidato ad un famoso speaker britannico, Peter Alliss, e gli effetti sonori sono stati accuratamente studiati e riprodotti per poter offrire un'esperienza il più possibile realistica e rilassante.

■ Controlli

Actua Golf è stato recensito sul numero 3 di PSM e ha guadagnato il voto di 9/10 nonché l'agognato Star Player. Rinviato più volte, *Actua Golf* è finalmente disponibile sugli scaffali del negozio più vicino.

2Xtreme

■ CASA: **SCEE**

■ GENERE: **Arcade Sport**

■ PROGRAMMA: **Giocabile**

Si tratta del seguito di *ESPN Extreme Games*. In redazione lo ricordiamo particolarmente bene per le incessanti sfide con le originalissime simulazioni di skateboard e di rollerblade che ci hanno causato la perdita di non poche ore di lavoro. Bene, questi due piccoli gioielli di giocabilità e divertimento non sono altro che un assaggio di quello che ci aspetta nel suo sequel: *2Xtreme*.
Ancora una volta, ci troviamo innanzi a una selezione degli sport più selvaggi e pericolosi. Inforchiamo la nostra BMX e iniziamo a divertirci, ma non sulle piste sterrate: nel traffico dell'ora di punta!

■ Controlli

Nessuno si è sognato di avvertire la popolazione che oggi si terrà una gara, perciò attenzione alle dozzine di pedoni da evitare, squadroni di gatti imbizzarriti, traffico incessante e incroci a raso. Non esitate a frenare, se necessario, come pure non risparmiate calci e pugni ai vostri avversari. Se volete davvero vincere non potete esimervi.

■ Caratteristiche Aggiuntive

La versione finale raggiunge vette ancora più "extreme" grazie ad un'incredibile varietà di sport: dal rollerblade alla BMX. Vi è anche l'opzione di gareggiare in un lungo campionato nel cui cammino perfezionerete, passo passo, il vostro mezzo. Immancabile la possibilità di giocare in due.

- **Accellerare**
- **Salto**
- **Abbassarvi**
- **Frenare**
- L1 **Pugno Sinistro**
- L2 **Calcio Sinistro**
- R1 **Pugno destro**
- R2 **Calcio destro**

■ Altre Informazioni

2Xtreme è annunciato per Natale ma è più probabile che lo possiate trovare nei primi mesi dell'anno prossimo.



Nel CD

Time Commando

■ CASA:	**Electronic Arts**
■ GENERE:	**Avventura Arcade**
■ PROGRAMMA:	**Giocabile**

F *Time Commando* è un'avventura arcade ambientata nel tempo. Essenzialmente, voi impersonate un povero riparatore di computer che finisce intrappolato in un varco temporale durante un esperimento in un laboratorio. Per poter tornare nella vostra realtà, dovrete vincere gli abitanti di ognuna delle zone temporali in cui capiterete, collezionare computer chip per poter disporre di più tempo e trovare di ogni zona gli inaccessibili portali temporali nell'insolita forma di gigantesche statue d'oro, per poter spedire nel vostro tempo i chip raccolti, necessari per poter cambiare livello. Il combattimento è basilare per la vostra riuscita nel gioco ed è per questo che dovrete passare un bel po' di tempo ad affinare le vostre abilità. L'esplorazione, anch'essa parte costituente del gioco, si rivelerà fondamentale per poter arricchire il vostro arsenale con nuove armi. L'ambientazione di questo demo è la preistoria. Entra nella piccola caverna dove incontrerai una tigre dai denti a sciabola che ti consegnerà un bastone appuntito. Poco oltre questo punto, incapperete in una pericolosa caduta di massi. Ci sarà da imparare a schivarli per poter proseguire il gioco.

■ Controlli

Nello schermo delle opzioni potrai selezionare il livello di difficoltà, Easy, Normal o Hard, e le caratteristiche dell'accompagnamento sonoro. Inoltre, è possibile scegliere tra cinque configurazioni prestabilite per il joypad. Le indicazioni seguenti si riferiscono al set A.

L1 **Arma Precedente**
L2 **Schiva a sinistra**
R1 **Prossima arma**
R2 **Schiva a destra**

△ **Salta avanti**
○ **Cerca**
✕ **Salta Indietro**
□ **Attcacco completato da:**

Sinistra - Pugno sinistro
Destra - Pugno destro
Avanti - Calcio
Indietro - Parata

SELECT **Cambia Arma**

START **Pausa**

■ Caratteristiche Addizionali



Time Commando è un'avventura per un solo giocatore ambientata in 10 differenti epoche storiche. Si parte dalla Preistoria e si va all'Impero Romano, al Medioevo Giapponese, a quello Inglese, alla Prima Guerra Mondiale e così via. È prevista l'opzione di salvataggio del gioco e un sistema di password per poter ricominciare dall'ultimo livello giocato.

■ Altre Informazioni

Time Commando è stato recensito sul numero 2 di PSM dove ha meritato 6/10.



MicroMachine 3D

■ CASA:	**Codemastres**
■ GENERE:	**Guida**
■ PROGRAMMA:	**Demo non giocabile**

F È da qualche anno ormai che il nome Micro Machine ha fatto breccia nell'immaginario dei videogiocatori di tutto il mondo. Ma ciò che conta di più non è tanto il nome quanto il nuovo concept di gioco che fu introdotto con questo nome.
Le Micro Machine nacquero come delle macchinine di metallo, lunghe non più di due centimetri che, spinte con la punta delle dita, raggiungevano in pochi metri velocità impensabili. Sbarazzando d'un lampo la concorrenza, questi giocattoli a quattro ruote ebbero un'enorme successo tra i bambini e, poco più tardi, sbarcarono nel mondo dei giochi per computer e console a merito della Codemasters.
È proprio la Codemasters a proporci questa nuova versione del suo successo di qualche anno fa: *Micromachine 3D*.
Sfortunatamente, tutto quello che potete fare con questo demo è sedervi e guardare lo schermo ma vi possiamo assicurare che solo giocandolo potrete afferrare il concept di gioco che vi sta dietro. È un disperato duello per tagliare la linea del traguardo, un mortale slalom tra ostacoli improbabili quali cornflakes, piani da stiro e formaggio. Formaggio? Abbiamo detto formaggio?

■ Caratteristiche aggiuntive

La versione finale del programma potrà essere giocata da otto persone simultaneamente. E solo questo potrebbe essere un eccellente ragione per comprare un adattatore multitap. Ci sono più di trenta veicoli disponibili che vanno dall'hovercraft alle normali macchine sportive e un inesauribile numero di percorsi 3D ambientati nei posti più strani: doccia, tavolo da biliardo, giardino, tavolo apparecchiato per la colazione e tanti altri. Da diventare pazzi!

■ Altre Informazioni

Purtroppo l'uscita di questo gioco è slittata a febbraio dell'anno prossimo. Appena disponibile non mancheremo di inserire una versione giocabile nel CD. Preparatevi!



Porsche Challenge

■ CASA:	**SCEE**
■ GENERE:	**Guida**
■ PROGRAMMA:	**Demo non giocabile**

F Questa è davvero una chicca. Una novità dell'ultima ora. E noi, puntuali, siamo già qui con il demo. E poi non dite che non siamo bravi!
Porsche Challenge è un nuovo gioco programmato dallo stesso team che lo scorso anno ci ha regalato *Total NBA '96*. Ed esattamente come in quel titolo, la caratteristica che più distingue *Porsche Challenge* dagli altri titoli di guida per PlayStation è la velocità. Velocità unita al miglior uso di texture mapping, gourad shading e grafica poligonale ci sia mai capitato dei vedere in questo tipo di giochi.
Dato che questo titolo non vedrà la luce prima della tarda primavera del prossimo anno, non ci rimane che sederci e ammirare il paesaggio che sfreccia attorno alla bellissima Porsche Boxter che la nostra PSX sta animando sullo schermo.
Con i pulsanti del joypad, a eccezione di start e select, potrete zoommare, cambiare la visuale dello schermo e ruotare la telecamera attorno alla vettura. Dato che il gioco non è finito, potrete avvertire qualche sfarfallio. Non preoccupatevi, è normale.

■ Caratteristiche aggiuntive

Accompagnamento sonoro e musicale interattivo. Livello di sfida adattabile alla bravura del giocatore (non capite? Saprete tutto al momento opportuno...) e infine la possibilità di vincere una Porsche Boxter!

■ Altre Informazioni

Notizie e anteprime più dettagliate seguiranno a breve su queste pagine anche se, riferendoci allo stadio attuale di lavorazione del gioco, non potrà essere prima di un paio di numeri.

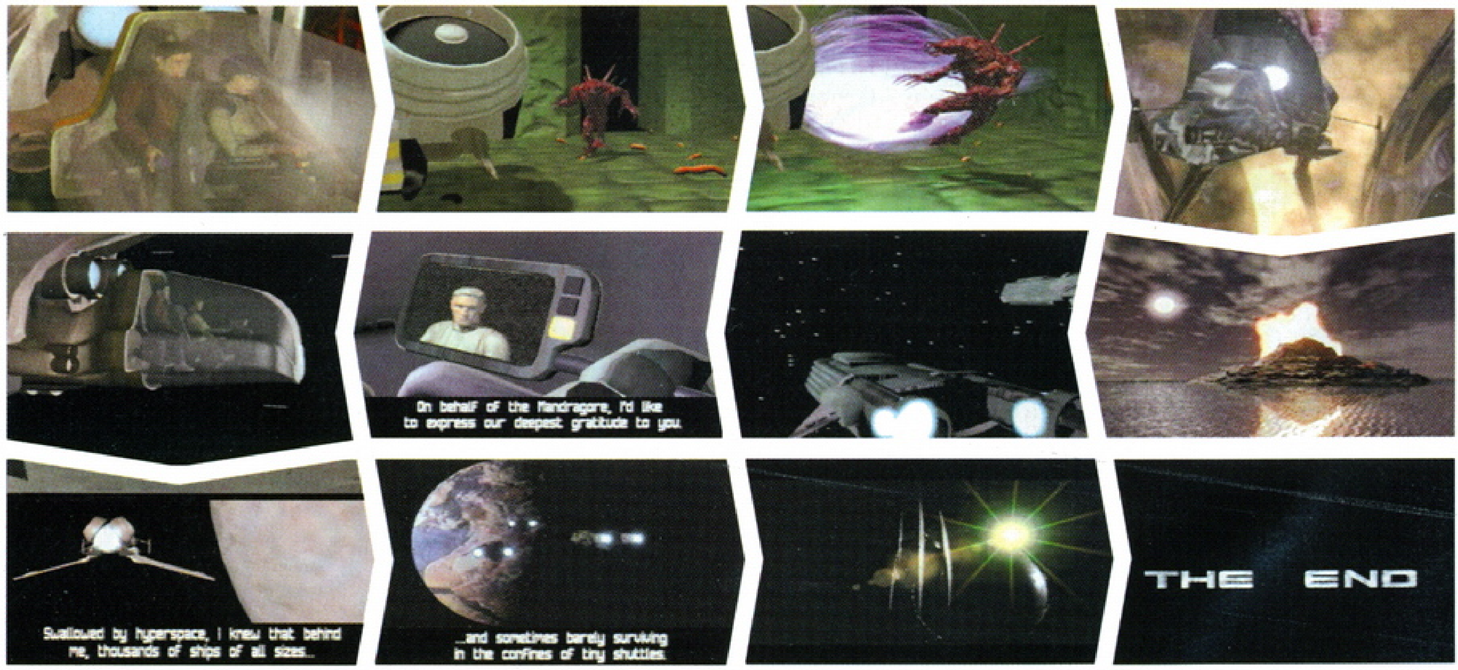


GAMEover

Fade To Black

Può essere estremamente coinvolgente e divertente da giocare, ma *Fade To Black* sembra anche essere decisamente corto. O, per lo meno, questo è quello che ci hanno scritto alcuni lettori. Un gran peccato, non è vero? Però tenete presente che il gioco ha due finali, se avete già visto quello che vi proponiamo, provate a trovare il secondo se ce la fate...

Giusto per mettervi un po' fuori strada, *Fade To Black* ha DUE (2) finali. Entrambi molto evocativi. **Questo, comunque, è quello 'giusto'**, quello in cui **recuperate la vostra** controparte femminile, **Sarah.**



Arrivederci a gennaio con PlayStation Magazine 5


BLAST CHAMBER
Sei intrappolato in una stanza con una bomba a tempo fissata nella tua tuta. L'unica speranza di sopravvivere è quella di prendere un cristallo vitale per interrompere il count down. Perdine il controllo e perderai la gara... e la vita.
• SOPRAVVIVERE! QUESTA È LA PAROLA D'ORDINE
• PIÙ DI 60 INCREDIBILI ARENE 3D "RIBALTABILI"
• GRAFICA INCREDIBILE E COLORATISSIMA
• OGGETTI E POWER UP DA RACCOGLIERE
• AZIONE A 360° DA 1 A 4 GIOCATORI
C4
01:35
ACTIVISION
PlayStation
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Activision is a registered trademark and Blast Chamber is a trademark of Activision, Inc. ©1996 Activision, Inc. All rights reserved.